• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NES • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power 6

Anno I n. 6 GAME POWER MAGGIO 1992 Lire 5000

"WILMA DAMMI IL JOYPAD"

I FLINTSTONES PER NINTENDO

ESCLUSIVO! I CODICI PER L'ACTION REPLAY MD

SUPER WRESTLEMANIA

IL WRESTLING PIU' BELLO DEL MONDO PER SUPERNES

HELP

22 PAGINE DI TRUCCHI, CONSIGLI MAPPE + TMNT NES MICKEY MOUSE MS GOLDEN AXE WARRIOR MS

F1 GP CIRCUS MD

PIU' VELOCI DELLA WILLIAMS CON IL MEGADRIVE

FINALMENTE!

PRINCE OF PERSIA SU GAMEBOY

WOW!

LA SOLUZIONE DI ZELDA III

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

SUPER CONTRA • SUMMER GAMES • NORTH & SOUTH • CHESSMASTER • DOUBLE DRAGON II & III • QBERT • DAYS OF THUNDER • JOHN MADDEN 92 • SOULBLADER • PITFIGHTER • GAUNTLET 2 • HOME ALONE • CAVE MINES II • PACLAND • AX BATTLER • VALIS 3








PERGIOCO.
IL NEGOZIO PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.



è a MILANO
in via S. Prospero 1
MM1, Cordusio

è a ROMA
in via Degli Scipioni 109-111
METRO Ottaviano

sega MEGADRIVE

SEGA MEGA-CD	769000
ERNEST EVANS Giapponese	135900
FUNKY HORROR BAND Giapponese	118900
HEAVY NOVA Giapponese	143900
SOL-FEACE Giapponese	135900
MEGADRIVE INTERNAZ.	**279000**
HEAVY NOVA	115900
688 ATTACK SUB	99900
ARCUS ODYSSEY	129900
BACK TO THE FUTURE III	99900
BATMAN	95900
BIMINI RUN	92900
BUCK ROGERS Countdown Doomsday	129000
CALIFORNIA GAMES	99900
DARK CASTLE	109900
DECAPATTACK	89900
DICK TRACY	84900
EL VIENTO	129900
F-22 INTERCEPTOR	99900
FANTASIA Disney	109900
FATAL LABIRINTH	79500
FATAL REWIND	119900
FIRE SHARK	65900
FLICKY	49900
GAIARES	129900
GHOSTBUSTERS Giapponese	69900
GHOULS'N GHOSTS	112900
GOLDEN AXE	79900
GOLDEN AXE II	109900
HARD DRIVIN'	109900
JAMES POND	79500
JEWEL MASTER	95900
JOE MONTANA II FOOTBALL	99900
KAGEKI	96900
KING'S BOUNTY	109900
LAKERS VS. CELTICS	92000
LAST BATTLE	79500
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	85000
MERCS	97500
MICKEY MOUSE Castle Illusions	99900
MIGHT AND MAGIC	126900
MIKE DITKA POWER FOOTBALL	95900
MS. PACMAN	76900
MYSTIC DEFENDER	99000
OUT RUN	96900
PGA TOUR GOLF	99900
PHANTASY STAR III	139900
PIT FIGHTER	115900
POPULOUS	119900
QUACKSHOT	99900
RASTAN SAGA II	89900
ROAD RASH	119900
ROBOCOD James Pond 2	104900
ROLLING THUNDER II	118900
SAINT SWORD	99900
SHADOW OF THE BEAST	109900
SONIC THE HEDGEHOG	104900
SPEEDBALL 2	99900
SPIDER MAN	89500
STARFLIGHT	129900
STREETS OF RAGE	106900
SUPER HANG-ON	84900
SUPER MONACO G.P.	79500
SUPER REAL BASKETBALL	79500
SUPER VOLLEY BALL	79500
SWORD OF VERMILLION	108900
TARGET EARTH	99900
THE IMMORTAL	117900
THUNDER FORCE III	79500
ULTIMATE QUIX	79500
WARRIOR OF ROME	118500
WINTER CHALLENGE	106900
WONDERBOY 5	129900
WORLD CUP SOCCER	79500
WRESTLE WAR	99900
scontati	
ARROW FLASH	52900
CRACK DOWN	51900
CYBERBALL	51900
GAIN GROUND	35900
MIDNIGHT RESISTANCE Giapponese	79900
SHADOW DANCER Giapponese	46900
SPACE INVADERS '91	49900
SPIDER MAN Giapponese	59900
TURRICAN	64900

1992 PREZZI IN.....MOVIMENTO
CONSOLE VIDEOBORSA

GAMEBOY

GAME BOY Incl.TETRIS	139900
scontati	
BUBBLE GHOST	31900
CATRAP	29900
COSMO TANK	39500
CYRAID	35900
DYNABLASTER	39900
EXTRA BASES	39900
GO GO TANK	38500
GODZILLA	37500
HEIANKYO ALIEN	33000
HYPER LODE RUNNER	49900
KING OF THE ZOO	39900
LOOPZ	35900
PLAY ACTION FOOTBALL	32900
POWER RACER	43900
RADAR MISSION	39900
SERPENT	33900
SOLAR STRIKER	39900
SPUD'S ADVENTURE	36900
TAIL GATOR	44900
TASMANIA STORY	34900
ADVENTURE ISLAND	75900
ALTERED SPACE	68900
ASTEROIDS	68900
ATOMIC PUNK	68900
ATTACK of the KILLER TOMATOES	75900
BART SIMPSON'S Escape Camp	54900
BASES LOADED	65000
BATMAN	75900
BATTLETOADS	75900
BEETLEJUICE	75900
BILL & TED'S Excellent Advent.	73900
BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.	73900
BO JACKSON'S FOOTBALL/BASEBALL	77900
BUBBLE BOBBLE	54900
BUGS BUNNY 2 Crazy Castle	75000
BURAI FIGHTER DELUXE	51900
BURGERTIME DELUXE	59900
CAESARS PALACE	75000
CASTLEVANIA ADVENTURE	54900
CASTLEVANIA II Belmont's Rev.	69900
CHOPLIFTER II	54900
CRYSTAL QUEST	59900
DAYS OF THUNDER	75900
DICK TRACY	75900
DOUBLE DRAGON II	72900
DOUBLE DRIBBLE 5 on 5	75900
F1 RACE	54900
FACEBALL 2000	83900
FIST OF THE NORTH STAR	59000
GARGOYLE'S QUEST	54900
GAUNTLET II	75900
GHOSTBUSTERS II	54900
HAL WRESTLING	69000
JEOPARDY!	69000
KICK OFF	69900
KUNG FU MASTER	69000
MARBLE MADNESS	75900
MEGAMAN II	78900
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	72900
MR. CHIN'S GOURMET PARADISE	55000
MS. PACMAN	63900
MYSTERIUM	65000
NBA ALL STAR CHALLENGE	54900
NINJA BOY	66900
NINJA GAIDEN	77900
NINJA TURTLES II	77900
NINTENDO WORLD CUP	54900
OPERATION C	72900
POWER MISSION	65000
PRINCE OF PERSIA	75900
R-TYPE	79000
REVENGE OF GATOR	54900
ROBOCOP	54900
ROBOCOP 2	72900
ROLAN'S CURSE	69000
SNEAKY SNAKES	68900
SPIDER MAN	54900
SUPER MARIO LAND	54900
TERMINATOR II	75900
THE CHESSMASTER	72900
THE PUNISHER	72900
TURRICAN	68000
WHEEL OF FORTUNE	75900
WWF SUPERSTARS	69900

Informazione.

I prezzi possono variare senza possibilità di preavviso e la disponibilità è fluttuante: alcuni giochi possono esaurirsi definitivamente, altri momentaneamente in attesa di rifornimenti. Nel settore delle console e consolegames veramente nulla può darsi per scontato, ma in definitiva stiamo lavorando sistematicamente per accontentarvi.



telefonare ai numeri
02 / 874580 - 874593

NEO GEO 669000

Nei negozi PERGIOCO trovate i giochi di società, i videogames per Amiga, PC, Atari st, Commodore 64, Amstrad, i giochi di ruolo, miniature fantasy in lega di piombo e tutto quanto occorre per dipingerle, wargames, boardgames, aquiloni, scacchiere elettroniche Kasparov, cataloghi ragionati ed un costante servizio di informazione per chi conosce il gioco e per chi vuole conoscerlo.

NINTENDO

NINTENDO CONTROL DECK	159900
giochi	
CALIFORNIA GAMES	79900
CAPTAIN PLANET	89900
HYPER SOCCER	62900
KICK OFF	99900
MANIAC MANSION	99900
MARBLE MADNESS	79900
NORTH & SOUTH	89900
POWER BLADE	89900
RAINBOW ISLANDS B.Bobble 2	89900
ROAD BLASTERS	89900
ROBOCOP 2	89900
RYGAR	72900
SNAKE RATTLE N ROLL	61900
STAR WARS	99900
SUPER MARIO BROS 2	89900
SUPER MARIO BROS 3	89900
TECMO WORLD WRESTLING	89900
THE NEWZEALAND STORY	89900
THE SIMPSONS	89900
TURTLES II The Arcade Game	99900
scontati	
A BOY AND HIS BLOB	49000
BLACK MANTA	57000
COBRA TRIANGLE	49000
DEFENDER OF THE CROWN	69900
FAXANADU	49000
GUARDIAN LEGEND	49000
JOURNEY TO SILIUS	57000
LOLO 2	49000
LOW G MAN	49000
MISSION IMPOSSIBLE	62900
NINTENDO WORLD CUP	62900
PAPERBOY	49000
PAPERBOY	49000
PIN BOT	49000
RAD GRAVITY	69900
SOLAR JETMAN	49000
SOLOMON'S KEY	57000
TIME LORD	49000

lynx

LYNX ATARI Incl.CALIFORNIA GAMES	239900
LYNX NUOVO	**179900**
A.P.B.	67900
AWESOME GOLF	67900
BILL & TED'S Excellent Advent.	67900
BLUE LIGHTINING	59900
CALIFORNIA GAMES	59900
CHECKERED FLAG	67900
CHIP'S CHALLENGE	59900
CRYSTAL MINES II	67900
ELECTROCOP	59900
GATES OF ZENDOCON	59900
GAUNTLET	59900
HARD DRIVIN'	67900
ISHIDO The way of stones	67900
KLAX	67900
MS. PACMAN	67900
NINJA GAIDEN	67900
PACLAND	67900
PAPERBOY	67900
QIX	87900
RAMPAGE	67900
ROAD BLASTERS	67900
ROBO-SQUASH	67900
ROBOTRON	67900
RYGAR	67900
SCRAPYARD DOG	67900
SHANGHAI	67900
SLIME WORLD	59900
STUN RUNNER	67900
TOKI	67900
TOURNAMENT CYBERBALL	67900
TURBO SUB	67900
ULTIMATE CHESS CHALLENGE	87900
VIKING CHILD	67900
WARBIRDS	67900
XENOPHOBE	67900
XYBOTS	67900
ZARLOR MERCENARY	67900



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T. Avantgarde
via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni
Tel: 02/66103223 Fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Matteo Bittanti, Paolo Paglianti, Alex Pasetto , Andrea Minini, Vincenzo Beretta

COLLABORATORI Fabio Paglianti, Simone Bechini, Matteo Foccoli, Stefano Bonora, Fabio Massa, Giorgia , Danilo Lamera, Ravetto Bros, Tiziano Toniutti, Antonio Loglisci, Giorgio Baratto

ART DIRECTOR Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA Dante Pesenti

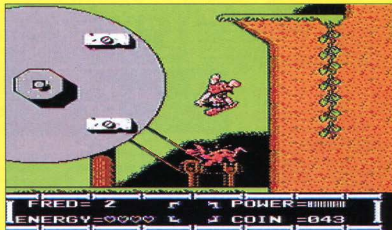
FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

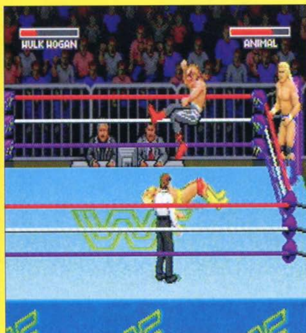
STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO







44 WWF Super Wrestlemania (SN)
"Saaalve, amici sportivi! Eccomi qua a commentare un altro incontro che vede nuovamente di fronte due montagne di muscoli! All'angolo destro Hulk Hogan! E, pronto a sfidarlo, abbiamo Randy "Macho Man" Savage!" Incredibile, il wrestling per Super NES ha conquistato tutta la redazione!

96 Game Over
Sarà stato il carnevale, sarà stata la primavera, sta di fatto che sono arrivati i primi sosia di Mario. L'ultima pagina di Game Power ospita il primo. Ora aspettiamo i primi Mario Bros. Forza che Danny De Vito non è nessuno.



LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

86 TMNT
Finalmente siamo giunti all'ultima puntata della soluzione delle Turtles. Ad AlKross cominciavano a crescere delle strane scaglie da rettile sulla schiena e Alex girava per la redazione agitando pericolosamente una katana, convinto di essere Leonardo!

90 Golden Axe Warrior
Evviva l'avventura! Dopo i fasti di *Zelda III*, anche i possessori di Master System potranno sbizzarrirsi nell'esplorare regni incantati e sotterranei oscuri. Il tutto naturalmente sotto la guida del vecchio saggio Alex.

L'APPOSTA game power di mbf

5 L'apposta
Puntuale come sempre (???), MBF risponde alle vostre missive. Non perdetevi le sue dissertazioni filosofiche che portano un raggio di luce in mezzo al popolo bruto dei videogiocatori (sarai bello tu! NdR). Questa volta MBF si preoccupa anche di fornirvi una dettagliata scheda tecnica con le specifiche delle principali console. Leggete, leggete...

Si ringrazia per la collaborazione i seguenti rivenditori: Alex Computers (TO), Next (MI), Flopperia (MI) e Newel (MI) e le ditte Leader, Giochi Preziosi e Mattel.

L'APPOSTA
game power di mbf

L'appetito appreso degli appestati ha appena appeso l'apparecchiatura.
Vorrei che multi meditiate su questa piccola grande immensa verità, il sottotitolo della Apposta. Ognuno può leggerci quello che vuole, ma in genere la lingua batte dove il dente duole, soprattutto a chi non usa scarpe, ma solo suole. Un critico molto noto ha suggerito che la frase soprastante privata del suffisso AP, dall'inglese SU, assume (ma li pagherà, poi?) dei significati ancora più rivoluzionari: il petito preso dai pestati ha pena peso la parecchiatura. Lo definirei radicale, ma siamo in clima elettorale e rischio che El Etthor, noto commerciante in cinture maranza che ai tempi furono il vanto e l'orgoglio dei paninari (casta sacerdotale dei primi anni Ottanta), mi faccia la pelle. Ma passiamo a cose più drammaticamente attuali: l'Apposta del mese. Fratelli, o meglio Bros, per non dire Mario e Luigi, stiamo cominciando ad esagerare: le lettere straripano letteralmente e la redazione non è praticabile senza una muta subacquea (bella forza, chi parla sott'acqua? NdBlubbeblubbe). Neon si è beccato una scossa pazzesca, Bio Massa è dato per disperso, Dupont è dato e basta (da cui la famosa espressione: il dato è tratto, non si sa se in salvo o in inganno). Molte domande tecniche, lo ammetto, ma i lettori hanno bisogno di essere informati in modo coerente e tele-obiettivo. Sono qui... Apposta (e poi di lettere alternative non ne ho ancora viste...).
Se odiate questo umorismo di bassa lega (altro termine elettorale, chiedo endovenia) non scrivete per lamentarvi, rischiereste di trovarvi Zia Marisa fuori dalla porta con un pacco di biscotti, nota arma contundente e, ahimé, letale, per non dire letamale. Ah, già che siamo in Thema, mi riservo (potrei usarlo in seguito) il diritto di tagliare le vostre lettere se la loro lunghezza è esagerata... No, non voglio fare un collage per Educazione Artistica, il fatto è che lo spazio epistolare manca e le missive sono tante. Naturalmente non modificherò contenuto, forma, stile, lessico, pleonasmi, toponimi, paperonimi, ecc. Stringete i denti, ma soprattutto, lavateli.
Se vi sentite male, sorridete, il peggio deve ancora venire.

Le lettere (si fa per dire) vanno indirizzate a:
L'APPOSTA - GAME POWER -VIA AOSTA 2, 20155 MILANO

DUBBI

Spettabile redazione di Game Power,
ho trovato la vostra rivista molto interessante, anche se non è ancora perfetta: la maggior parte delle foto non sono chiare, molti box delle recensioni sono completamente inutili, alcuni tips non funzionano.
Ma sono certo che queste imperfezioni sono dovute alla classica frenesia dei primi numeri (i primi due o tre ZZAP! erano impaginati male, confusionati e spesso illeggibili, ma con un po' di esperienza, era diventata la rivista numero uno in Italia), e sono fiducioso che Game Power migliorerà.
Spero che queste critiche non pregiudichino la pubblicazione... Ho alcune domande:
1) Non vorrei scatenare una polemica, ma penso che *James Pond II* per Megadrive sia molto meglio di *Sonic*. Oltre ad essere più vario e divertente è anche più giocabile, perché l'area di gioco è meno confusionata.
2) Perché non pubblicate una tabella o qualcosa del genere con le caratteristiche di tutte le console a 16 bit disponibili? Così sapremmo regolarci meglio nell'acquisto.
3) Quanto costano i CD games per Mega CD in Giappone?
Ringraziandovi in ginocchio, (sui ceci, ndMBF)
4) Quanti anni ha la Sega?

Lettera Firmata (? ndr) (CO)

1) De gustibus gelatibus.
2) Eccoti la tabella:

	Super Nes	Megadrive	Mega CD	Neo Geo
• Processore:	65C816	68000	2 68000	68000+Z80
• Bit	16	16	16	24
• Velocità (in mHz)	3.58	7.6	12.5	12.5
• Canali Audio:	8	10	18	15
• Colori disponibili:	32768	512	512	65536
• Colori su schermo:	256	64	64	4096
• Totale sprites su schermo:	128	80	80	380
• Dimensioni sprites:	64*64	32*64	illimitate	16*512
• Colore:	Bianco	Nero	Nerissimo	Nero

3) Costano più o meno come le cartucce, quindi tra le 45 e le 80 mila lire.
4) Beh, se si tiene conto che è stata fondata nel 1951 e che la matematica non è un'opinione direi che oramai ha ben 41 anni, circa la metà di quella di Total Rical.

DOMANDE

Onniscente redazione di Game Power,
sono da poco diventato un possessore di un Atari Lynx 2, macchina stupenda, ma il software non è certamente all'altezza. Con mio grande rammarico mi trovo a dover invidiare i giochi del Gameboy, macchina nettamente inferiore, ma che può contare su un colosso come la Nintendo. Sono principalmente tre i giochi che mi fanno passare notti insonni, cioè: *The Punisher*, *The Simpson's* e *Bubble Bobble*.
Pur non conoscendo il gioco *The Punisher*, ne sono un fans talmente sfegatato che lo comprerei anche se fosse una schifezza. Ora vorrei sapere se sono previste conversioni per Lynx di almeno uno di questi tre giochi. Gradirei inoltre sapere se ci sono flipper elettronici per Lynx, e vorrei poter vedere una prova di *NFL Football* o comunque leggerne un giudizio

MATTEO SACCHI
Vicenza

Nessuno dei tre giochi da te menzionati verrà convertito per Lynx, nemmeno a lunga scadenza. In ogni caso, The Punisher non è un gran gioco: è un brutto clone di Operation Wolf lento e scattoso che deluderebbe anche il fan più stomacato. Forse ti farà piacere sapere che tra non molto dovrebbero cominciare le riprese del seguito cinematografico del Punitore (il primo film è disponibile solo in videocassetta, sotto il demenziale titolo "Il Vendicatore").
Dovrebbe uscire un Super Pinball, una versione elettronica del flipper, ma la data non è stata annunciata. Quanto a NFL Football troverai la recensione nei prossimi numeri.

COSE NON CAPITE

Caro MBF,
sono un mega fan di Game Power, che considero la migliore rivista di videogiochi in Italia. Scrivo perché ho le idee abbastanza confuse circa la nuova console dell'Atari, della quale parlate ogni mese, o quasi. Vorrei comprare un Super Nes, ma il timore è che esca qualcosa di più potente e non mi va di buttare via quasi mezzo milione per una macchina che potrebbe essere superata dalla Jaguar, anche se non penso proprio che l'Atari possa competere con la Nintendo. Gradirei ulteriori spiegazioni e, nell'attesa, vi saluto.

FRANCO MIRABELLA
Finale Ligure (GE))

Le notizie che mensilmente vengono pubblicate dalle riviste del settore a proposito della fantomatica/famigerata/leggendaria console dell'Atari potrebbero venire raccolte in un volumone rilegato. Avete ragione a lamentarvi, purtroppo non dipende da noi se l'Atari temporeggia. Le notizie più attendibili sembrano essere quelle di Electronic Gaming Monthly, probabilmente la rivista di videogiochi numero uno in America, che parlano di una console a 32 Bit, fornita di tastiera (a questo punto, la definirei un computer), funzionante con un processore RISC (come l'Archime-



Daniele Rea

des), funzionante con cartucce, collegabile a drive esterni, al CD-ROM e al VHS e che rivoluzionerà il mondo del divertimento elettronico e dei multimedia (viva l'originalità)... Ah, il nome definitivo non sarebbe né Panther, né Jaguar, bensì Sparrow (Rondine). Videogames & Computer Entertainment continua a parlare di una console a 64-Bit (!!!)... A questo punto consiglierei di stendere un velo pietoso e di dedicarsi alle macchine che abbiamo tra le mani, prima che l'attesa compia la sua opera di erosione. In parole povere: caro Franco, "francamente" ti consiglio di comprati il Super Nes - che, tra l'altro, è una gran bella console - e di metterti il cuore in pace, potrebbe servire per un trapianto.

Marco Cisano

QUESTIONI

Cara redazione di Gheim Pauà,
vi scrivo a mano perché odio scrivere a macchina: non mi ha mai risposto.
Sono un quattordicenne, ormai infelice possessore di un Nes. Vorrei complimentarmi subito per la rivista, assolutamente la migliore del settore, e poi, se non chiedo troppo, vorrei delle risposte: quindi via con le domande...
1) Che cos'è un CD-ROM? (la domanda vi sembrerà stupida, ma a qualcuno lo dovevo pur chiedere)
2) Le varie unità CD-ROM sono compatibili tra di loro? (ad esempio, quella del PC Engine con il Mega CD?)
3) Sul numero dell'agosto scorso di K era apparso un articolo sui Laserdisk: i giochi citati saranno disponibili solo utilizzando l'interfaccia Amiga oppure verranno sviluppati anche per altri CD-ROM?
4) Quando uscirà il Super Nes in Italia e a che prezzo?
5) Quando e se uscirà, sarà disponibile nella confezione il gioco *Super Mario World*?
6) Si apporteranno delle piccole modifiche rispetto alla versione attuale? (Per esempio, si rimedierà, almeno in parte, alla lentezza del Super Famicom: solo 3 MHz, così ho sentito)
7) I giochi saranno quelli già disponibili per il Super Famicom?
8) Quando uscirà in Italia, l'unità CD-ROM per il Super Nes, da quali giochi sarà accompagnata e che costo, caratteristiche, qualità avrà?
9) Infine, dulcis in fundo, come direbbe il mio prof di latino, mi consigliate di dilapidare i miei sudati risparmi in un Megadrive o in un Super Nes?

La mia lettera vi sarà sembrata una rottura, per cui, con vostra immensa gioia, la chiudo qui. Ciao da MARIO THE HEDGEHOG (ovvero l'indeciso)

FRANCESCO BISIGNANO
Roma

PS: Perché sulla copertina compare il nome del Neo-Geo, se poi non ve ne occupate per niente? (Non che lo voglia comperare, però...)

1) Un CD-ROM è una periferica che si collega ad un computer o ad una console (oppure ancora è un ibrido fra i tre, vedi CDTV) che legge (a bassa voce, però) dei Compact Disc, la cui capacità di immagazzinare dati, programmi, giochi, ecc. è semplicemente immensa se paragonata a cartucce o floppy disk. I CD-ROM attualmente in circolazione sono: CD-I (Philips), CDTV (Commodore), PC Engine CD-ROM + Duo (entrambi Nec), Mega CD (Sega) e, in futuro Play Station (Sony), Super CD Nes (Nintendo), Wonder Mega (Sega/JVC).
2) No.
*3) Un laserdisk NON è un CD ROM! Legge solo dischi video e audio (film, musica) e non c'entra assolutamente niente con i giochi del Pc Engine o del Mega Cd, giusto per fare un esempio. Alcuni modelli di laserdisk (tra cui diversi Pioneer) permettono, se interfacciati con un computer, di videogiocare a giochi "laser" (*Space Ace, Dragon's Lair *ecc.): ti consiglio quindi di rileggere con attenzione l'articolo apparso su Kappa, che ti chiarirà ogni dubbio.*
4) Settembre. Il prezzo non è ancora noto.
5) Più che probabile.
6) No, la velocità del processore non varierà. La versione europea differirà da quella americana esclusivamente per dettagli estetici (quella yankee è molto più squadrata e oggettivamente penosa, mentre la nostra sarà identica a quella giapponese, con tanto di curve sinuose e provocanti).
7) Sì, a cui se ne aggiungeranno certamente altri nuovi.
8) Non uscirà prima del 1993 in Giappone, per cui l'attesa sarà lunga...
9) It's up to you...
Il Neo-Geo viene abbondandetemente trattato su GP (vedi News del numero scorso), soprattutto se si tiene conto che ha una diffusione di gran lunga inferiore a quella di altre macchine.

UPDATE
(ma si legge APDEIT)

Eccovi una serie di risposte brevi, chiarimenti, aggiunte, conferme e smentite a proposito di lettere precedenti:
- È effettivamente in lavorazione *Super Mega Man* per Super Nes che dovrebbe uscire in Giappone ai primi di luglio (posta GP #5)
- *Dragon's Lair* su Super Famicom non è la conversione diretta dell'omonimo coin-op, bensì un platform game (dissimile, comunque a quello recentemente uscito per Nes e Gameboy). In ogni caso il gioco non uscirà prima di settembre... (TERMINATOR, CA)
- Hai perso la scommessa, caro KILLER: il Game Gear bianco esiste, e con un pò di fortuna potresti trovarlo anche in Francia o Inghilterra, sicuramente in Usa e ovviamente in Giappone. Comunque le caratteristiche tecniche delle due versioni sono identiche.
- La Maxivision (3855 S.Valley View, Las Vegas, NV 89103, USA) ha ottenuto i diritti direttamente dalla Nintendo per mettere in circolazione delle cartucce contenenti 20 giochi, il cui prezzo è di 150 dollari (190 mila lire!!!). Per informazioni, scrivere all'indirizzo sopracitato (in inglese, ovviamente). (Paolo di Perugia, GP #4)
- Sì, *Captain America & the Avengers* (the coin-op) verrà convertito per Nes e Super Nes. Ma la notizia più interessante è che tra poche settimane uscirà il favoloso coin-op degli X-Men (vedi News).
- TOMMASSO RACCHETTI strikes back: il Mega CD Genesis sarà incompatibile con quello europeo, quindi ti conviene aspettare ancora un po', anche se in Usa costa meno.
- Per tutti: si scrive cartucce, non cartuccie (NdZiaMarisa)!

Leo Bellieni

VIVA LA RAPIDITÀ

Spettabile redazione di Game Powder (polvere da gioco? Ndt), com'è *R-Type* per Gameboy?

Massiccio.

JUSTIFIED AND ANCIENT

Cara Redazione di Game Power,
siamo due felici possessori di Sega Megadrive.
In questo momento ci stiamo chiedendo perché abbiano inventato il Super Famicom, un rivale troppo scadente, con giochi fin troppo dementi. E non veniteci a dire che non è vero, e che il Super Famicom èun degno rivale, e che a volte supera il Megadrive. Ma ora basta parlare di schifezze (SF) passiamo alle domande:
1) Faranno *I cavalieri dello Zodiaco* per Megadrive?
2) E *Robotech*?
3) In un remoto futuro ci sarà un degno rivale del Mega CD?

VIRGO & CANCER
TORINO

Il Super Nes è una macchina megalitica, come il Megadrive, del resto, però se vi rileggeste la scheda tecnica pubblicata solo poche lettere fa, probabilmente foreste meno gli sbruffoni. Il Super Nes È un degno rivale, e, molto spesso, SUPERA il Megadrive, cosa che è vero anche nel senso opposto. Risposte:
1) Non lo so.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

GET READY!

☎ 051/948119
☎ 051/948251

MEGA DRIVE

Mega Drive Pal	L. 250.000
Mega Drive Scart	L. 250.000
Mega Drive NTS	L. 250.000
Mega CD Pal	L. 700.000
Mega CD Scart	L. 680.000
Mega CD Scart + Mega Drive Scart	L. 910.000
Convertitore JAP/ITA	L. 25.000

Cartucce Americane

Alysia Dragon	L. 104.000
Arcus Odyssey	L. 119.000
Batman	L. 104.000
California Games	L. 104.000
Desert Strike	L. 104.000
F22 Interceptor	L. 94.000
Fatal Rewind	L. 89.000
Ishido	L. 64.000
James Pond	L. 89.000
John Madden 92	L. 89.000
Musha Aleste	L. 99.000
NHL Hockey	L. 89.000
Road Rush	L. 89.000
Robocod	L. 94.000
Rolling Thunder 2	L. 109.000
Super Off Road	L. 99.000
Super Volleyball	L. 84.000
Syd of Valis	L. 104.000
Terminator 2	TELEFONARE
The Immortal	L. 89.000
Trampoline Terror	L. 99.000
Two Crude Dude	L. 104.000
Winter Challenge	L. 109.000

Cartucce Giapponesi

Aereo Blaster	L. 84.000
Alien Storm	L. 59.000
Alisia Dragoon	L. 89.000
Alteread Beast	L. 40.000
Arrow Flash	L. 59.000
Assault Suit Leynos	L. 54.000
Atomic Robokid	L. 54.000
Badomen	L. 79.000
Battle Mania (Mega Drive NTSC)	L. 89.000
Battle Ship Gomola	L. 94.000
Bonanza Bros	L. 59.000
Chamaleon Kid	L. 89.000
Crack Down	L. 49.000
Dahna	L. 109.000
Darius 3	L. 69.000
Dino Land	L. 75.000
Double Dragon 2	L. 109.000
El Viento	L. 99.000
Elemental Master	L. 64.000
F1 Circus	L. 89.000
F1 Gran Grand Prix	L. 89.000
F1 Hero	L. 89.000
Fantasia	L. 69.000
Fighting Master	L. 89.000
Golden Axe 2	L. 85.000
Granada	L. 49.000
Gynoug	L. 69.000
Hell Fire	L. 54.000
Hunter Yoko	L. 69.000
Jewel Master	L. 59.000
Joe Montana II	L. 79.000
Ku-Ga	L. 89.000
Legend of Raiden	L. 69.000
Magical Guy	L. 64.000
Magical Hat Turbo	L. 59.000
Marvel Land	L. 74.000
Mercs	L. 79.000
Mickey Mouse	L. 74.000
Midnight Resistance	L. 94.000
Out Run	L. 59.000
Quackshot	L. 85.000
Rent a Hero	L. 89.000
Rolling Thunder 2 (Mega Drive Jap.)	L. 94.000
Runark	L. 94.000
Senjo-No-Ohkam	L. 79.000
Shkingo	L. 59.000
Slime Word	L. 89.000
Sonic	L. 70.000
Spider Man	L. 59.000
Steel Empire	L. 94.000
Street of Rage	L. 75.000
Strider	L. 69.000
Super Wars	L. 89.000
Thunder Pro Wresting (Mega Drive Jap)	L. 94.000
Toky (Juju Legend)	L. 84.000
Turbo Out Run	L. 69.000
Two Crude Dude (Crude Buster)	L. 104.000
Wadona Forest	L. 69.000
Whip Rush	L. 54.000
Wonderboy 5 (Mega Drive NTSC)	L. 84.000
Zero Wings	L. 94.000

Giochi per Mega CD

Ernest Evans	L. 104.000
Fray Area	L. 94.000
Funky Horror Band	L. 79.000
Heavy Nova	L. 94.000
Sol Feace	L. 94.000
Wood Rock	L. 79.000

SUPER FAMICOM

Super Nes System	L. 420.000
Super Famicom Pal	L. 460.000
Super Famicom Scart-RGB	L. 450.000
Convertitore USA/JAP.	L. 35.000
Convertitore JAP/USA	L. 40.000

Cartucce Americane

Actraizer	L. 124.000
Addams Family	L. 129.000
Bill Lambers Combat Basketball	L. 124.000
Castelvania 4	L. 119.000
Chess Master	L. 124.000
Drakken	L. 129.000
Final Fantasy 2	L. 139.000
Final Fight	L. 119.000
F. Zero	L. 114.000
Hole in One	L. 119.000
Home Alone	L. 109.000
Jhon Madden Football	L. 129.000
Joe & Mac	L. 119.000
Lagoon	L. 129.000
Legend of Mystical Ninja	L. 124.000
Paperboy 2	L. 124.000
Pit Fighter	L. 119.000
RPM Racing	L. 119.000
Sim City	L. 114.000
Super Baseball Simulator 1000	L. 124.000
Super Bases Loaded	L. 119.000
Super EDF	L. 119.000
Super Off Road	L. 129.000
Super Smash TV	L. 119.000
Super Tennis	L. 114.000
Super WWF Wrestlemania	L. 124.000
True Golf Classic	L. 124.000
Ultraman	L. 134.000
Un-Squadron	L. 119.000
YS'S 3	L. 129.000
Zelda 3	L. 134.000

Cartucce Giapponesi

Area 88	L. 105.000
Astrolaiser	L. 105.000
Castelvania 4	L. 120.000
Contra Spirit	L. 134.000
Cyber Formula	L. 119.000
Dragon Slayer	L. 129.000
F1 Exaust Heat	L. 140.000
Final Fight	L. 119.000
Final Fight GUY (+ cd musicale)	L. 160.000
F-Zero	L. 119.000
Goemon the Worrior	L. 129.000
Hyper Zone	L. 105.000
Joe & Mac	L. 124.000
Last Fighter Twin	L. 129.000
Lemmings	L. 119.000
Mondey Jiro	L. 119.000
Monkey Adventure	L. 120.000
Pilot Wings	L. 129.000
Ranma 1/2	L. 119.000
Rocketeer	L. 129.000
RPM Racing	L. 119.000
Rushing Beat	L. 129.000
Soul Blader	L. 124.000
Super Adventure Island (Wonderboy)	L. 139.000
Super Chinese World	L. 129.000
Super EDF	L. 119.000
Super Fire Pro Wrestling	L. 125.000
Super Formation Soccer	L. 124.000
Super Ghouls & Ghost	L. 134.000
Super Mario World	L. 124.000
Super R-Type	L. 105.000
Super Tennis	L. 124.000
Thunder Spirit	L. 124.000
Top Racer	L. 129.000
Xardian	L. 119.000

PC ENGINE

PC Engine GT (Portatile)	L. 530.000

Cartucce per PC Engine

Adventur of Chris	L. 89.000
Adventure Island	L. 89.000
Cyber Core	L. 79.000
Darius Plus	L. 84.000
Doreamon	L. 84.000
Dragon EGG	L. 79.000
Fighting Run	L. 89.000
Final Solidier	L. 74.000
Gradius	L. 89.000
Hatris	L. 89.000
Hero Agedama	L. 89.000
Hit the Ice	L. 89.000
Honey Sky	L. 89.000
Jackie Chan	L. 95.000
Magical Chase	L. 95.000
Ninja Spirit	L. 79.000
Operation Wolf	L. 84.000
PC Kid 2	L. 89.000
Power Elevan	L. 69.000
Power Golf	L. 79.000
R-Type	L. 74.000
Salamander	L. 89.000
Show Momotarol	L. 84.000
Son Son 2	L. 84.000
The Adventur Boy 2	L. 84.000
Toy Shop Boy	L. 89.000
Tricky	L. 89.000
TV Sport Football	L. 89.000
Vigilante	L. 74.000
Wander Mono	L. 69.000

GAME GEAR

Game Gear	L. 240.000

Cartucce per Game Gear

Aleste	L. 69.000
Ax Battler	L. 49.000
Baseball	L. 59.000
Champion Boxing	L. 64.000
Columns	L. 49.000
Donald Duck	L. 64.000
Forbidden City	L. 54.000
Fray	L. 64.000
Gear Stadium	L. 49.000
GG Shinoby	L. 59.000
Golby	L. 49.000
G-Loc	L. 64.000
Hally Wars	L. 64.000
Head Buster	L. 44.000
House of Tarot	L. 49.000
Kinetik	L. 49.000
Magical Guy	L. 64.000
Mappy Land	L. 54.000
Moncao GP	L. 54.000
Ninja Gaiden	L. 54.000
Out Run	L. 49.000
Pengo	L. 49.000
Sonic	L. 59.000
Squeek	L. 54.000
Super Golf	L. 59.000
Wall of Berlin	L. 49.000
Wonder Boy 2	L. 64.000
Woody Pop	L. 54.000

NEO GEO

Neo Geo NTSC	L. 640.000
Neo Gem PAL	L. 690.000
Cartucce Neo Geo a partire da	L. 220.000

Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile.

GET READY!
di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 948119 - 948251
P. IVA 01517331201
COD. FISC. GRCNDR68M11Z315G

Orario di apertura:
9.30 - 13.30 / 14.30 - 19.30
Dal Lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta o mezzo corriere espresso.
Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.




2) Idem come sopra.
3) Il futuro è meno remoto di quel che credete: il Duo è formidabile, il Neo Geo è già sul mercato da tempo, e il CD-ROM della Nintendo lo sarà tra non molto.

LA LETTERA DEL MESE

Caro GP,
Uscirà un GameBoy per ragazze? Potrebbero chiamarlo GameGirl...

M.C. Giano
(Pregnana Town, Milan, Italy)

Vai con il battutone... È vecchia, comunque...

RICHIESTE

Cari redattori di Game Power,
sono un vostro soddisfatto lettore palermitano e vi scrivo per avere qualche informazione, basandomi sulla vostra ampia conoscenza sulle console.
Quest'estate andrò in America e, in previsione, vorrei vendere il mio Megadrive per comperare là un Super Nes.
Ecco le domande:
1) Per la compatibilità con le cartucce è meglio comperare un Super Famicom o un Super Nes?
2) Quanto costa il Super Famicom negli Usa?
3) Quanto costano le cartucce del Megadrive e del Super Famicom in America?
4) Potrei avere problemi alla dogana con un Super Famicom in valigia?
5) Ci sono problemi di compatibilità tra il Super Famicom ed i televisori italiani?
6) La qualità dei giochi del Super Famicom vale la difficoltà nel trovarli in Italia ed il loro prezzo?
7) Ha più futuro il Megadrive o il Super Famicom?
Sperando in vostre risposte esaurienti, vi saluto.

FRANCESCO GUARRASI
PALERMO

PS: Game Over è uno sballo!

1) Ti consiglio di acquistare un Super Nes con tanto di adattatore (The Bridge, uno dei più diffusi, costa circa 30, cioè 40 mila lire) che permette di far "leggere" alla console anche giochi giapponesi. Non dimenticare, comunque, che lo standard televisivo è diverso: o hai un televisore multistandard, o sarai costretto a utilizzare la console solo sul monitor, quando rientrerai in Italia. Non dimenticare inoltre che in patria il voltaggio è 220V mentre in Usa è 110V: prima di attaccare il Super Nes alla presa italiana assicurati di non mandare in corto circuito la tua macchina danneggiandola irreparabilmente.
2) Ci sono due versioni: la prima contiene Super Mario World e costa $199 (circa 250 mila lire). La seconda con solo la macchina costa $169 (210 mila lire).
3) Le cartucce per Super Nes costano dai 50 ai 60 dollari (dalle 60 alle 75 mil lire + tasse), mentre il prezzo di quelle per Genesis/Megadrive si orienta tra i 30 e i 60 dollari, cioè 40-75 mila lire + tasse.
4) Se cerchi di "imboscarlo", cioè di passare alla dogana senza dichiararlo, e vieni fermato, potresti essere costretto a pagare una sommetta non indifferente, che pagheresti comunque se lo dichiarassi. Non capita spesso, ma se capita...
5) Sì, vedi risposta 1).
6) In genere sì: la qualità è alta, non in tutti, ma in molti.
7) Non saprei, però so chi ha avuto più passato tra C64 e Plus 4...



CERCO VENDO COMPRO

Caro MBF,
noto che la passione automobilistica per le vetture fuori serie è una prerogativa di chi risponde alle missive dello Studio Vit (come il buon vecchio Brambôs)(Sempre sia lodato, NdFabrizioRossini). Siccome dovrei cambiare la mia ormai vetusta Mercedes 950, mi dici che modello è, e dove posso reperire la BMW 1100 da te pubblicizzata nella risposta a Claudio Cammarano sul n°3.
Grazie e complimenti per la rivista.

MR MAGOO

PS: Che ne diresti di prendere il posto di Gianni Mari a Gente Motori?

PPS: Grazie per la risposta sul Lynx. Non pensavo più che venisse pubblicata la mia precedente lettera. Purtroppo, caro Mr. Magoo, la BMW 1100 è passata nelle mani della tentacolare Zia Marisa. Posso però proporti - allo stesso prezzo da amico, naturalmente - il mio Sì Piaggio, compagno di mille avventure. Fatti sentire, nel frattempo gli dò una ripulita...

QUESITI

Salve, mi chiamo Davide "Frega Niente",
sono alla ricerca di una risposta alle mie innumerevoli domande, per cui vi chiedo di aiutarmi.
Credetemi, sto diventando calvo a forza di strapparmi i capelli, non so più che pesci pigliare, durante il mese compro più di 30 riviste (ne basterebbe una, Game Power... NdPatriottico), di cui molte sono straniere. Ogni volta che trovo lo stesso gioco recensito mi accorgo che il giudizio assegnato varia spesso, e non so se comprare un gioco, definito "molto bello" da una rivista e "molto brutto" da un'altra. Come fidarsi?
Comunque passo alle mie domande:
1) È vero che per Super Nes dovrebbe uscire il mega gioco *North Star Ken*?
2) Il Super CD del Super Nes si potrà collegare con il Super Famicom?
3) Ho sentito voci riguardanti un *Final Fight II*... Sono vere o sono solo rumori?
4) Perché il software americano costa di meno ed escono più titoli di quelli nipponici?
5) Quando recensirete *Super Soccer Champ* della Taito, la conversione identica all'omonimo coin-op?
Spero che pubblicherete la mia lettera, o riceverete i miei capelli. Ah, dimenticavo: tra tutte le riviste che ho potuto leggere, Game Power è quella in cui ho trovato le notizie e le novità più interessanti, complimenti per la rivista.
Vi saluto.

DANIELE PALERMO

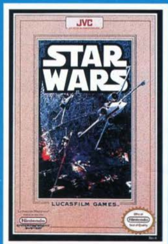
I capolavori sono universalmente riconosciuti (Sonic, Mario IV, Smash TV per Super Nes, Battletoads (NES), ecc), quindi non corri alcun rischio acquistandoli. Se veramente sei confuso, ti consiglio di comprare meno riviste (ma non tagliare GP, o entrerebbe in azione il Recensore Cattivissimo) e leggere le "prescelte" in modo più approfondito. Answer time:
1) Sì
2) Molto probabilmente no.
3) È vero solo parzialmente: il gioco si chiamerà Final Fight Guy (vedi News) ed è una versione leggermente ritoccata del primo titolo. Vanta qualche livello in più, inoltre c'è il terzo personaggio (Guy, appunto) emarginato in precedenza. Quanto ad un vero e proprio seguito, al momento la Capcom non ha proferito parola.
4) È vero che il Super Nes costa meno del Super Famicom, e la ragione è che i costi di importazione sono inferiori. Ma non sono d'accordo sul fatto che i titoli americani siano quantitativamente superiori rispetto a quelli jap.
5) Non appena lo avremo tra le mani, magari già sul prossimo numero.
Grazie per i complimenti: lo staff è commosso.





Nintendo®

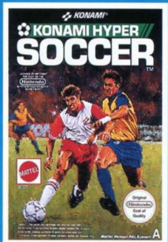
NUOVO POTERE NELLE TUE MANI.



STARWARS - Dal film "Guerre Stellari", campione di incasso.



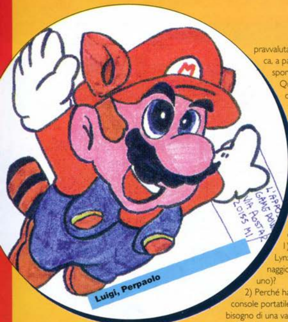
RYGAR - L'eroe è tornato per vincere il regno del male.



HYPER SOCCER - Una sfida strategica all'ultimo goal.



PUBLICIS - FCB/MAC



PERCHÉ I GIOCHI ESCONO MA NON ENTRANO MAI?

Caro Gheim Pauer,
mi fate schifo, ma a parte questo siete i migliori.
Volevo sapere se uscirà *Streets of Rage 2, Street Fighter 3, La pallottola Spuntata 4 e tre quarti, Super Ghouls'n' Ghosts 2, Mario VI, Luigi XVIII*, GinoPinòs Cammebech 3* (su CD, naturalmente).
È vero che la Sega è fallita?
Perché non mi regalate un Super Nes? Mi accontenterei anche del Mega CD, però.
La Jaguar dell'Atari servirà a sensibilizzare il genere umano sul gravoso problemoso dell'estinzione? Potevano chiamarla Panda, o Balena, che era meglio, o, come direbbe il mio canarino, miglio.
È vero che il presidente della Nintendo è in realtà l'imperatore del Giappone?
Sto meglio con la riga in mezzo o dovrei tagliarmi i capelli a spazzola?
Addio per sempre, domani parto per Saturno.
Firmato,

ME STESSO

Avevo chiesto una Apposta costruttiva, e ho ricevuto una scatola di Lego. A questo punto non mi resta che riproporre l'iniziativa, così mi faccio la serie Spazio e magari anche quella dei Pirati.

DATE A CESIRA...

Carissima redazione di Game Power,
chi vi scrive è il Game Boy Fans Club di Milano (Ommadonna, NdMarcelloPaoletta). Vogliamo presentare una lettera di protesta contro chi, con volgari lettere, si diverte a sminuire le capacità di altre console, presi forse da qualche raptus di gelosia...
Stiamo parlando di un certo signor Claudio Cammarano, che nel numero 3 di questo stupendo giornale ha usato frasi del tipo "Quello schifo del Gameboy", sopravvalutando, invece le capacità della sua mitica, a parer suo, e solo suo, console che risponde al nome di Atari Lynx.
Quello che vogliamo comunicare a questo "caro ragazzo" è che è perfettamente inutile, in una rubrica così "seria", (ma cos'è, un insulto? NdPiergiorgio Gallarani), scrivere tali sciocchezze, e che è altrettanto inutile accendere fra i detentori (? NdArcangelo Natali) delle varie console delle battaglie, perché in questo riusciremmo tutti e con accuse molto più intelligenti e fondate.
Per esempio, formulando queste domande...
1) Perché nello schermo dell'Atari Lynx non si capisce mai qual è il personaggio principale (ammesso che ce ne sia uno)?
2) Perché hanno catalogato il Lynx come una console portatile, quando, per portarselo dietro, c'è bisogno di una valigia Samsonite?
3) Perché ci sono così pochi titoli a disposizione (forse perché i programmatori si vergognano a pensarci)?
4) Perché questi giochi nella media non superano mai l'80%? (Bugia: *Checkered Flag* era un Power game, NdR)
5) Perché hanno aggiunto il colore al Lynx, quando poi bisogna rinunciare ad una buona grafica e giocabilità?
Come vedi, caro amico, abbiamo molte accuse da fare al Lynx, perché prima di parlare male di un'altra console non fai un po' di autocritica alla tua.
Con questa lettera speriamo di aver spento il desiderio di chi volesse scrivere qualcosa di spregevole su qualunque altra console.
Con simpatia,

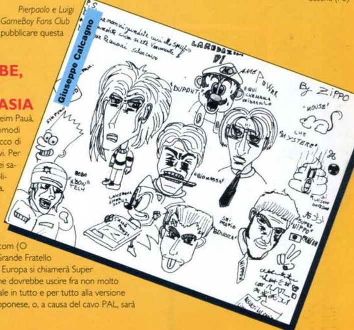
Pierpaolo e Luigi
Fondatori del GameBoy Fans Club

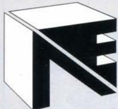
Vi preghiamo di pubblicare questa lettera!

CARRUBE, AMORE E FANTASIA

Cari amici di Gheim Pauà,
mettetevi pur comodi perché ho un sacco di domande da farvi. Per prima cosa vorrei sapere se mi pubblicherete la lettera, se no rispeditemela. Passiamo comunque alle domande:
1) Il Super Famicom (O Super NES) (il Grande Fratello ha deciso che in Europa si chiamerà Super Nes, NdMBF) che dovrebbe uscire fra non molto in Italia sarà uguale in tutto e per tutto alla versione americana o giapponese, o, a causa del cavo PAL, sarà ancora più lento?
2) I giochi del Super Nes che voi avete definito splatterosi (vedi *Castlevania IV*) saranno censurati nella versione italiana? Se sì, sarà almeno possibile far funzionare i giochi americani sul Super Nes italiano?
3) Perché il Super Famicom non è uscito subito anche in Italia?
4) Perché?
5) E ancora perché? Che cavolo aspettano, che arrivi il CD del CD del Megadrive? (Senza offesa alcuna per la suddetta macchina).
6) Possiedo un Nes ed ho notato che i giochi che escono in America qui arrivano due o tre anni dopo (è dal Natale del 1990 che so dell'esistenza di *Mega Man 3 e 4, Turtles II, Castlevania III, Ninja Gaiden II* ecc.) mentre non tardano ad uscire schifezze varie come *Paperboy*. Quale criterio usano per fare uscire i giochi? E perché tardano tanto? Questi titoli usciranno tutti, prima o poi? (Ho sempre il terrore che la Mattel si dimentichi di qualche gioco bello).
7) Nella conversione italiana del gioco *Probotector* (apparso in America con il nome di *Contra*) appaiono due robot al posto dei due eroi. Anche nel seguito avverrà lo stesso?
8) Ci sono ancora speranze che il PC Engine (o Nec) (no, Nec è il nome della casa produttrice, l'altro nome del Pc Engine è quello americano Turbo Grafx 16, NdMBF) esca in Italia?
9) Siete sicuri che il Neo Geo sia bello? Io ho giocato a *Ninja Combat* e *Nam Millenovecentoqualcosa* (75, NdMBF) e vi assicuro che ho avuto la diarrea per una settimana. Ma questa non è una domanda.
10) Vi faccio i miei più vivi complimenti per la rivista e vi esorto ad essere sempre giusti ed onesti nelle votazioni.
11) Ciao a tutti.

Il Boss della malavita (Zanella Filippo)
Cesena (FO)





NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

Aperto il Sabato
Chiuso il Lunedì
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Vendita per Corrispondenza in tutta l' Italia. Evasione ordini nelle 24 ore successive.

ECCEZIONALE OFFERTA !!!!!

PER CHI ACQUISTA 3 CARTUCCE A SCELTA, SIA PER GAME BOY CHE PER MEGA DRIVE, SCONTO 10% SU TUTTE TRE

GIOCHI MEGA DRIVE

688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	119.000
AEREO BLASER	L.	89.000
AFTER BUNNERII	L.	89.000
AIR DRIVER	L.	89.000
ALEX KIDD: E. CASTLE	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	69.000
ALTERED BEAST •	**L.**	**39.000**
ARROW FLASH •	**L.**	**39.000**
ATOMIC ROBOKID •	**L.**	**49.000**
BATMAN	L.	79.000
BATTLE GOLFER •	**L.**	**39.000**
BATTLE MANIA		TELEFONARE
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WRESTLER	L.	129.000
BLOCK OUT	L.	69.000
BONANZA BROTHERS •	**L.**	**49.000**
BUDOKAN	L.	99.000
BUK RODGER'S	L.	119.000
BURNING FORCE •	**L.**	**39.000**
BUSTERS DOUGLAS	L.	79.000
CALIFORNIA GAMES	L.	119.000
CENTURION	L.	89.000
COLUMNS	L.	89.000
COMMANDO II	L.	89.000
CRACK DOWN •	**L.**	**39.000**
CYBER BALL	L.	89.000
DAHNA	L.	109.000
DAIMAKAIMUVA	L.	89.000
DANGEROUS SEED	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081 •	**L.**	**39.000**
DECAPATTACK	L.	85.000
DEVIL CRASH	L.	99.000
DICK TRACY •	**L.**	**49.000**
DINO LAND	L.	79.000
DJ BOY •	**L.**	**39.000**
DONALD DUCK	L.	79.000
DOUBLE DRAGON II	L.	119.000
DYNAMITE DUKE	L.	89.000
E. SWAT •	**L.**	**49.000**
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	109.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
F1 CIRCUS	L.	99.000
F1 GRAND PRIX	L.	109.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	99.000
FANTASIA WALT DISNEY	L.	79.000
FANTASY SOLDIER	L.	109.000
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FIRE SHARK	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAIN GROUND •	**L.**	**39.000**
GHOSTBUSTERS •	**L.**	**49.000**
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE I •	**L.**	**49.000**
GOLDEN AXE II	L.	89.000
GRANADA •	**L.**	**39.000**
GYNOUG	L.	69.000
HARD DRIVIN	L.	89.000
HELLFIRE •	**L.**	**39.000**
HERZOG ZWEI •	**L.**	**49.000**
HUNTER YOKO	L.	59.000
ICE HOCKEY	L.	99.000
INSECTOR X •	**L.**	**39.000**
INTERCEPTOR EFDIS	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	99.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND	L.	79.000
JEWEL MASTER	L.	79.000
JOE MONTANA	L.	89.000
JHON MADDEN	L.	89.000
JUJU LEGEND	L.	89.000
K.O. BOX	L.	79.000
KINGS BOUNTY	L.	89.000
KLAX	L.	79.000
LAKERS Vs CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	79.000
LEGEND OF NINJA BURAI	L.	99.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000
LEYNOS •	**L.**	**39.000**
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT •	**L.**	**59.000**
MARBLE MADNESS	L.	109.000
MERCS II	L.	99.000
MERCS	L.	89.000
MICKEY MOUSE	L.	69.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L.	99.000
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	L.	79.000
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	L.	79.000
OUT RUN •	**L.**	**49.000**
PACMANIA	L.	99.000
PAPER BOY	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS •	**L.**	**39.000**
PITFIGHTER	L.	99.000
POPOLOUS	L.	79.000
QUACK SHOT	L.	79.000
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
RENT A HERO	L.	89.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	99.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD RUSH	L.	99.000
ROBOCOD	L.	99.000
ROLLING THUN 2	L.	109.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. AIR WOLF	L.	89.000
S. SHINOBI	L.	79.000
S. TENNIS		TELEFONARE
SD VARIS	L.	99.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEST	L.	119.000
SHANGAI III	L.	99.000
SHININIG FORCE		TELEFONARE
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SONIC	L.	69.000
SPACE ARRIER II	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SPIDERMAN	L.	69.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFLIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE		TELEFONARE
STORM LORD	L.	99.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	119.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER HYDLIDE	L.	79.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	79.000

MEGA REVOLUTION PER SEGA MEGADRIVE
NOVITA'! **L. TELEFONARE**

SUPER REAL BASKETBALL	L.	79.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	L.	89.000
SWORD OF VERMILLION	L.	109.000
T. BEAST WARRIOR	L.	129.000
T. PRO WRESTLING		TELEFONARE
TAIHEKI	L.	119.000
TARGHAN	L.	69.000
TASK FORCE AIR	L.	119.000
TECNHO COP	L.	119.000
TETRIS •	**L.**	**49.000**
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDERFORCE II	L.	69.000
THUNDERFORCE III	L.	79.000
TOM SAM & ERALD	L.	99.000
TOKI	L.	99.000
TOMMY LA SORDA	L.	99.000
TURBO OUTRUN		TELEFONARE
TRAMPOLINE TERR	L.	79.000
TRUXTON	L.	69.000
TURRICAN	L.	89.000
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	109.000
VERVTEX	L.	59.000
WANI WANT WORLD	L.	89.000
WAR SONG	L.	119.000
WHIPE RUSH	L.	39.000
WINTER CHALLENGE	L.	119.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY II LAND	L.	89.000
WONDER BOY IN M. LAND	**L.**	**49.000**
WONDER BOY 5	L.	119.000
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WRESTLE WAR	L.	79.000
X.D.R. •	**L.**	**39.000**
Y'S III	L.	119.000
ZANY GOLF	L.	49.000
ZERO WING	L.	79.000

GIOCHI GAME BOY

ADDAMS FAMILY	L.	59.000
ADVENTURE ISLAND (WONDER BOY)	L.	69.000
ALEVATOR ACTION	L.	49.000
ALTERED SPACE	L.	59.000
AMAZIN PENGUIN	L.	59.000
ASTEROIDS	L.	59.000
ATOMIC PUNK	L.	59.000
BALLOON KID	L.	59.000
BARBIE	L.	69.000
BASEBALL	L.	49.000
BATMAN RETURN	L.	59.000
BATTLE CITY	L.	49.000
BATTLE UNIT	L.	59.000
BEETLEJUICE	L.	69.000
BLADES OF STEEL	L.	69.000
BLASTER MASTER BOY	L.	69.000
BO JACKSON	L.	79.000
BOMBER BOY	L.	49.000
BOXLE	L.	49.000
BUBBLE BOBBLE	L.	49.000
BURGER TIME	L.	59.000
CADA	L.	49.000
CALCIO	L.	49.000
CAPTAIN TSUBASA	L.	59.000
CASTELVANIA II	L.	49.000
CASTELVANIA II JAPAN	L.	49.000
CATRAP	L.	49.000
CHASE HQ	L.	49.000
CHIBIMARUKO	L.	59.000
CHOPLIFTER	L.	49.000
CONTRA	L.	49.000
CRYSTAL QUEST	L.	59.000
CYRAD	L.	59.000
DAEDALIAN OPUS	L.	49.000
DAY OF THUNDER	L.	59.000
DEAD HET SCRAMBLE	L.	59.000
DEADALIANOPUS	L.	49.000
DINABLASTER	L.	49.000
DOUBLE DRAGON II	L.	69.000
DR. MARIO	L.	59.000
DRAGON'S EGGS	L.	49.000
DRAGONS'S LAIR	L.	59.000
DUCK TALES	L.	69.000
EXELLENT ADVENTURE	L.	59.000
F1 RACE	L.	39.000
F1 SPIRIT	L.	39.000
FACEBALL	L.	69.000
FASTEST LAP	L.	59.000
FINAL FANTASY ADVENTURE	L.	89.000
FINAL FANTASY LEGEND	L.	79.000
FINAL FANTASY LEGEND II	L.	89.000
FINAL REVERSE	L.	49.000
FLIPPER	L.	49.000
FORTIFIED ZONE	L.	59.000
GARMS GUNDAM	L.	49.000
GAUNTLET II	L.	69.000
GHOSTBUSTER II	L.	49.000
GOEMON	L.	49.000
GOLF	L.	49.000
GUNDAM	L.	49.000
HEIANKYALIEN	L.	49.000
HOOK	L.	59.000
HUDSON HAWK	L.	59.000
IN YOUR FACE	L.	59.000
INTERSTELLAR ASSAULT	L.	69.000
ISHIDO	L.	39.000
KICK OFF II	L.	69.000
KUNG FU MASTER	L.	69.000
LOOPZ	L.	59.000
MARBLE MADNES	L.	59.000
MARU'S MISSION	L.	59.000
MEGAMAN	L.	49.000
MEGAMAN II	L.	69.000
METROID II	L.	59.000
MINI PULL	L.	49.000
MOTOCROSS MANIACS	L.	49.000
MOTOCROSS	L.	49.000
NASCAR	L.	69.000
NAVY SEALS	L.	59.000
NEMESIS	L.	49.000
NEMESIS II	L.	49.000
PALAMEDES	L.	49.000
PALLA PRIGIONERIA	L.	49.000
PAPERBOY	L.	59.000
PARODIUS	L.	49.000
PINBALL	L.	69.000
PIPE DREAM	L.	59.000
POPEYE	L.	69.000
PRINCE OF PERSIA	L.	59.000
PRO SOCCER	L.	59.000
PUZZLE BOY II	L.	49.000
Q-BERT	L.	59.000
QIX	L.	29.000
QUARTH	L.	49.000
R.C. PROAM	L.	59.000
ROBO COP II	L.	59.000
ROCKMAN WORLD	L.	49.000
RUBBLE SAVER II	L.	59.000
SUPER MARIO LAND	L.	59.000
SAGAIA	L.	49.000
SNOW BROS JAPAN	L.	49.000
SNOW BROTHERS	L.	59.000
SOLOMON'S CLUB	L.	59.000
SPOT	L.	59.000
STAR TREK	L.	69.000
SUPER STREET BASKET	L.	59.000
TASMANIA STORY	L.	59.000
TECMO BOWL	L.	69.000
TENNIS	L.	59.000
TERMINATOR II	L.	69.000
THE PUNISHER	L.	59.000
TINY TOON	L.	59.000
TOM & GERRY	L.	69.000
TURTLES II	L.	59.000
ULTRAQUARTH	L.	49.000
WACKY RACES	L.	59.000
WONDER BOY	L.	59.000
WONDER BOY II	L.	59.000
WORLD BEACH VOLLEY	L.	49.000
WWF SUPERSTAR	L.	59.000

GAME BOY + GIOCO OFFERTA L. 148.000

ACCESSORI IN OFFERTA

LUCE	L.	29.000
LENTE	L.	22.000
LIGHTBOY (LUCE + LENTE)	L.	49.000
PORTAGAME BOY	L.	15.000
AMPLIFICATORE	L.	39.000
ALIMENTATORE PER GAME BOY	L.	19.000
NOVITÀ INT. 4 GIOCATORI	**L.**	**39.000**

I giochi riportati in neretto sono in offerta speciale fino ad esaurimento scorte

TUTTI I GIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI FUNZIONANO ANCHE SU CONSOLE EUROPEA MEDIANTE ADATTATORE EURO/JAPAN

ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™
Master System™

PAC-MANIA™



Una delle conversioni coin-op più divertenti che si siano mai viste. Simpatici personaggi in mezzo ad intricati labirinti.



TECMAGIK™



CD-ROM UPDATE

Ricordate il Super Megadrive del quale abbiamo parlato due mesi fa? Si tratta, sostanzialmente, di una macchina che combina il Megadrive con un CD-ROM, realizzato dalla JVC su autorizzazione della Sega. Ebbene, la console si chiamerà WONDER MEGA e sarà disponibile in Giappone tra pochi mesi, al prezzo di 430 mila lire circa. Se state pensando di ordinarla per posta, vi conviene riflettere un momento: è più che probabile che saranno realizzate diverse versioni del WONDER MEGA destinate a mercati differenti, così com'è successo per il Mega CD, tutte incompatibili tra loro... Infatti, Il WONDER MEGA che sarà lanciato in America per il Natale prossimo al prezzo di $700 (circa 850 mila lire) sarà leggermente diverso, anche esteticamente dalla versione giapponese ed europea, che sarà lanciata nei primi mesi del 1993.







NEWS ANTEPRIME

KONAMI

La Konami sta realizzando una versione potenziata di *Gradius* su CD-ROM, per Mega-Drive. Si tratta probabilmente del primo titolo di una lunga serie di conversioni. Tra le "grandi" software house americane recentemente entrate nel progetto Mega CD ci sono la ICOM Simulation, la Origin, la Reactor e la Sierra: ve la immaginate tutta la saga di *Ultima* su un solo CD? Nel frattempo, siamo in grado di presentarvi la lista ufficiale con tutti i giochi su CD ROM che appariranno nei prossimi mesi per Mega CD e che si aggiungono ai titoli già disponibili o comunque annunciati (vedi GP #4):

TITOLO	GENERE
CD Baseball	Sportivo
Aleste	Spara-e-fuggi
Power Drift	Arcade
Word Rally	Sportivo
Wing Commander	Spaziale
Rise of the Dragon	Adventure
Prince of Persia	Arcade
Sim Earth	Strategico
*3*3 Eyes*	Gioco di Ruolo
Cosmic Fantasy	Arcade
Street Fighter II	Picchiaduro
Isle Road	Gioco di Ruolo
Cosmic Stories	Gioco di Ruolo



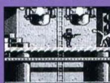


Degli altri titoli annunciati, al momento, non conosciamo che i nomi: *Laughing Salesmen*, *Umi Mix*, *Seal of Evil 2*, Super Gals Panic, *Silky Lip*, *Dark Wizard*, *Switch*

GAMEBOY

È finalmente disponibile uno dei platform game che ha riscosso più successo negli ultimi anni in sala giochi. Stiamo parlando di *Snow Brothers* realizzato dalla Capcom, nel quale ritroveremo la classica struttura a schermate che tanto avevamo apprezzato in *Bubble Bobble*. Lanciando palle di neve ai vostri noiosissimi avversari e raccogliendo le miriadi di bonus sparsi un po' dappertutto, potrete immobilizzarli per poi eliminarli completamente e proseguire nell'avventura, costituita da 50 livelli sempre più difficili.

***Terminator 2*, del quale abbiamo parlato pochi numeri fa, è una dei tie-in più attesi. Realizzato dalla LJN, *T2* ci vede emulare le gesta di John Connor, il futuro leader della resistenza, nella sua lotta contro i cyborg cattivi che conquisteranno il mondo. Come nel film verrete aiutati da un Terminator "buono", l'Arnold del primo film, noto con la sigla di T800, e chiamato più affettuosamente Zio Bob, per sfuggire ai continui attacchi del T1000, un cyborg mutante cattivo che più cattivo di così non si può. Il gioco è costituito da 6 livelli nei quali sono state riproposte l'azione e la violenza del film (non**



mancano gli inseguimenti in moto/camion, l'attacco a Skynet, Cyberdyne ecc). Per restare in tema di tie-in e conversioni cinematografiche, eccoci arrivati a parlare di *The Addams Family* (Ocean). Gomez, Morticia, Lo Zio Fester, Lerch, Mano: non manca proprio nessuno. Nel gioco impersonate comunque Gomez, costretto ad affrontare una serie di peripezie e di mostri famelici per salvare la propria agghiacciante famigliola. *The Addams Family* (il gioco) ha riscosso un enorme successo in Usa ed è entrato nella classifica dei dieci migliori giochi del Gameboy di sempre. Staremo a vedere, anzi, a giocare.



Per concludere in bellezza la sezione tie-in, eccovi *Beetlejuice*, la versione elettronica dell'omonimo e riuscitissimo film di Tim (Batman, Edward Mani di Forbici) Burton. Nel gioco della LJN dovremo liberare la nostra amica Lydia dagli spiritelli porcelli che non le danno tregua, anche a costo di affrontare il terribile Astaroth, dio delle creature della notte (no, non le signorine buonasera dei marciapiedi, ma goblin e orchetti vari). *Beetlejuice* è costituito da 5 livelli che miscelano ogni tipo di struttura di gioco (arcade, puzzle, platform) e che ne rendono impossibile l'esatta definizione. Sembra molto interessante, ma vi conviene aspettare GP.

SUPER NES

Dopo la recentissima uscita di *Valis III* per Megadrive (di cui trovate la recensione in questo numero), dell'omonima versione remixata per PC Engine CD-ROM, della

STREET FIGHTER II





(sopra) Una grafica del genere l'ho vista solo al bar... Street Fighter II per Super Nes: niente male, vero?

L'ultimo gioco della Capcom che, nonostante la scarsa originalità, ha riscosso un enorme successo in sala giochi, sta per essere convertito per Mega CD. Sul Mega CD (la cui data d'uscita è ancora incerta) non esisteranno limitazioni di memoria (4.4 gigabytes possono bastare, oh, pardon "blastare"). Molto probabilmente l'aspetto sonoro sarà il cavallo di battaglia di questa conversione casalinga. Resta l'incognita giocabilità... Seguite Game Power per la recensione



UNA TRIBÙ CHE BALLA 2

Im here once again: eccovi l'aggiornamento mensile di film, musica, cartoni animati, particolarmente sciropposi. La mega notizia del mese, che comunque sarà già nota a tutti, o quasi, è che a Maggio si terrà a Milano la terza edizione dello stramiticissimo *Dylan Dog Horror Fest*, un cult festival per gli amanti della cinematografia e della letteratura horror. Se volete conoscere anche i dettagli, non perdete Dylan Dog di Aprile. Chissà che in un futuro non troppo lontano potremmo vestire i panni del leggendario "Indagatore dell'incubo" anche sulla console di casa (come già fanno i possessori di Amiga e PC)...

Torniamo a qualcosa di più inerente ai videogiochi: ricordate *Godzilla* per Nes e Gameboy? Ebbene, tra pochi mesi uscirà il seguito *Godzilla II: War of the Monsters*, sempre per i suddetti sistemi (ma una conversione per Super Nes non è da escludere). Viva la gommosità.

Sulla scia di *Indiana Jones Jr*, sarà presto realizzata una serie televisiva ispirata a James Bond Jr (dirige la Murakami Wolf Swenson), che ha interessato numerose software house americane già pronte alla realizzazione di un più che prevedibile tie-in.

È ufficiale: nel 1993 uscirà l'attesissimo *Judge Dredd:the Movie*, ispirato al massiccio eroe dell'inglese AD 2000. La sceneggiatura è attualmente in fase di sviluppo (J.Moore e H.Chaykin stanno lavorando duramente), ma al momento non si conoscono altri dettagli. Inutile dire che dovremo aspettarci tonnellate di videogames, ma l'attesa sarà lunga...

Anche gli *X-Men* faranno un salto dal fumetto al grande schermo. Produce James Cameron sotto l'etichetta Carolco (la stessa di *Totall Recall*) e nell'attesa di una conversione da casa possiamo impersonare i panni di Wolverine, Colosso o Magneto nel coin-op omonimo The X-Men, che uscirà in sala giochi tra poco.

Concludiamo con la notizia che sono disponibili i CD di *Street Fighter 2*, *Power Drift* e... un momento, cosa avete capito, sto parlando di CD musicali! Come saprete certamente, i giapponesi sono così fanatici che oltre a realizzare cd musicali delle colonne sonore dei cartoni animati, raccolgono anche le musiche dei coin-op più noti, e non è raro che queste collections riescano ad entrare nella Hit Parade dei CD più venduti.

DAOU

Tristemente famosa per le terribili cartucce multiple per Master System (vedi GP 4, Apposta) la Daou ha realizzato anche un joystick fenomenale per Megadrive e Super Famicom, il *Fantastick* (Feel it!). I due modelli sono pressoché identici (varia solo il colore, nero per la console Sega e bianco per quello di casa Nintendo). Quattro pulsanti di fuoco, una serie incredibile di interruttori e contro interruttori, pomello megalitico e un'aereodinamica da fantascienza fanno assomigliare il *Fantastick* ad una astronave spaziale più che ad una periferica per console.

SEGA

La Sega sta per lanciare una serie di joypad a raggi infrarossi (era ora!) dopo l'ennesima impiccagione involontaria causata dall'avvolgente filo nero. I joypad saranno disponibili per Megadrive e per Master System e costeranno rispettivamente 35 e 30 sterline, circa 80 e 65 mila lire.

VIDEO GUANTI

Videogiocare è duro e può provocare lesioni interne alle mani. Per questo motivo la Champion Gloves ha realizzato guanti di cuoio ultra rinforzati con un cuscinetto che ammortizza i colpi ai pollici (!), favoriscono l'interazione mano/joypad e permettono la traspirazione. Il prezzo di questi portentosi aggeggili è compreso tra i 15 e i 20 dollari (20-25 mila lire) e sono decorati differentemente. C'è infatti la versione *Bonk* o *Genesis* che rappresentano rispettivamente l'eroe di casa Nec e la console a 16-bit della Sega, ma nei prossimi mesi arriveranno nuovi e radicali modelli (*Batman, Spiderman, Wolverine, Superman*). Se siete interessati ad ordinarne un paio, telefonate al numero 001-800-800-0032, United States of America, of course.







NUOVO ATARI LYNX

IL VIDEOGIOCO PORTATILE A COLORI CON GRAFICA A 16 BIT E SUONO STEREO A 32 BIT

A SOLO 189.000 LIRE

In vendita presso tutti i migliori negozi di giocattoli e di Hi-Fi



ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21
20095 Cusano Milanino (MI) - Tel. 02/6134141

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Megadrive

Megadrive completo di scart	250.000
Megadrive Pal completo di presa pal	250.000
Megadrive Scart con alimentatore+cartuccia	288.000
Mega CD	telefonare
Convertitore per console europea	25.000
Joypad	45.000
Arcade power	95.000
Joystick compatibile "Pro-1 e Pro-2"	59.000

Game Gear

Game Gear console	240.000
Convertitore Master System	49.000
"Big Window" per ingrandire lo schermo fino a 2 volte	59.000
"Battery Pack"supporto per cintura,oltre 3ore di autonomia	75.000
"Tv turner"sintonizzatore Tv	275.000

Gameboy

Gameboy console+2 giochi	telefonare
Lente per ingrandire lo schermo"Light Boy"	47.000
Borsa per il trasporto"Carry All "	27.000
"Sound boster"amplificatore per Gameboy	48.000

Super Famicom

Super Famicom RGB-SCART	450.000
Super Famicon Pal	460.000
"Hory commander"Joystick per Famicom	69.000
"Jb king console"stupendo joystick con led	159.000

PC-Engine

PC-engine GT "portatile a colori"	telefonare
Super Grafx	299.000
Super CD-ROM	720.000
Super System Card per collegare GT ad CD-ROM	145.000

NEO GEO

Neo Geo System Gold	760.000

Megadrive cartridges

Aereoblaster
AirWolf
Alien storm
Arcus Odissey
Batman
Bonanza Brother
Battle Golfer
Budokan
Dick Tracy
Dj Boy
Dynamite Duke
Forgotten world
Gain Ground
GhostBuster
Golden Axe
Hard Driving
Insector x
James Pound
Laker Vs Celtics
MoonWalker
Wonderboy III
Flicky
Y's III
Budokan
Crude Buster
Dinoland
El Viento
F-22 Interceptor
F1Circus
F1 Grand Prix
Faery Tale
Fantasia
Fighting Master
Golden Axe II
Immortal
JuJu Legend
Mercs II
Michey Mouse
New Tennis
Out Run
Pit Fighter
QuackShot
Robocod
Rolling Thunder II
Runark
Saint Sword
Sonic
Speedball II
Spiderman
Steel Empire
Steet of Rage
Strider
Super Monaco GP
Sword of Sodan
World Cup 92
ThunderFox
Toky
Tommy la Sorda
Truxton
Turbo Out run
Turbo Pro Wrestlin
Turrican
Twin Hawks
Undeadline
Vapor Trail
Verytex
Wany Wany World
Wardener Forest s.
Trouble Shooter

Gameboy Cartridges

Addams Family
Adventure Islands
Aero Star
Baseball
Batman
Battle Toads
Blades of Steels
Castelvania II
Chase HQ
ChessMaster
Contra
Grand Prix
Double Dragon II
Double Drible
Dracula II
Dragon's Lear
Duck Tales
F1 Boy
F1 Race
F1 Spirit
GhostBusters II
Klax
Kung Fu Masters
Marble Madness
MegaMan
Navy Seals
Operation Gundam

Gameboy Cartridges

Paperboy
Parodius
Pinball
Popeye
Prince of Persia
Pro Wrestling
Qix
R-type
Robocop II
Roger Rabbit
Sagaia
Simpson
Snow Bross
Soccer Mania
Spiderman
Star Treck
Super Mario Land
Super Robots
Tecno Bowls
Teenage Turtle II
Tennis
Terminator II
Tom & Jerry
Turrican
Ultramen
WWF Superstar
Japan Course

Famicom Cartidges

Actarizer
Addams Family
Adventure Island
Area 88
Augusta Golf
Big Run
Combat Basket
Blue Brother
Bull Vs Lakers
Castelvania IV
Contra Spirit
Darius Twin
Dragon Slayer
Dungeon Master
Equinox
F1 Exaust Heat
Super Stadium
Ultramen
Final Fantasy
Final Fight
Final Fight-GUY
Gamba League Baseball
Gradius III
Gundam 91
Hole IN one
Hook
Joe & Mac
John Madden Football
Lemmings
Mystical Nynja
Basket
Paperboy II
Soulblader
Top Racer
Ramna 1/2
Varis

Game Gear Cartridge

Aleste
Baseball
Chase HQ
Chessmaster
Colums
Donald Duck
Dragon Ninja
G-Lok
Magical Guy
Mickey Mouse
Leaderboard Golf
Ninja Gaiden
Out Run
Sonic
Space Harrier
Spiderman
Super Golf
Super Monaco GP
Wagan Land
Wonderboy

OFFERTA!!!

Megadrive RGB-SCART
+ Alien Storm e Runark £ 390.000

VENDITA CONSOLE PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME
Via Provvidenza 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976787

CONSOLE GAMES

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA ASSICURATA
Richiesta listino completo 1/2 POSTA

FINAL FIGHT II

O quasi: la Capcom ha realizzato una versione de-luxe del primo beat'em up apparso sul Super Nes. Il terzo personaggio dell'avventura, Guy, ha sostituito Cody, evidentemente desideroso di prendersi una breve vacanza, ed ha affiancato il mastodontico Haggar. *Final Fight Guy* questo il titolo del gioco, presenta tutti i livelli del coin-op che erano stati "tagliati" nella precedente conversione. Purtroppo, non è ancora possibile giocare in due.



CYCLETTE E CONSOLE

La mitica Funex ha concretizzato uno dei sogni di Zia Marisa: collegare la cyclette alla console o al computer di casa. Il *Motion Converter*, questo il nome del kit, contiene, oltre a qualche filo, il primo di una serie di "giochi" *Final Quest Challenge* e *Fitness Tracking System*. Il primo vi costringe a pedalare di buona lena per evitare all'HeliBike che comandate sullo schermo di schiantarsi a terra. Caverne, montagne, aerei, vi ostacoleranno subdolamente, ed il livello di difficoltà crescente vi costringerà ad accelerare gradatamente. Tachicardia assicurata. Il *Fitness Tracking System* vi informa, nel frattempo, della velocità, della strada percorsa, delle calorie spese e dei punti ottenuti. Sono previsti atri "giochi", tra cui *Renaissance Man*, *Geo Quest* e il seguito di *FCC*, titoli che aspettiamo con ansia.



COIN-OP DA SALOTTO

Ricordate la serie televisiva "Il mio amico Ricky"? Era il classico telefilm americano interpretato da un adolescente così "agiato" da permettersi quattro o cinque coin-op in soggiorno, suscitando l'invidia dell'intera classe teledipendente. Beh, ora il sogno potrebbe concretizzarsi anche per chi non si chiama Ricky: l'americana Upstart Devices ha infatti realizzato un cabinato per coin-op al cui interno può essere sistemato un Megadrive, un Nes o un Super Nes, e potrete così provare l'ebbrezza di videogiocare come al Bar Sport. "Come potete vedere dalla foto " il cabinato è provvisto di una pulsantiera semi-professionale, mentre la scelta del monitor spetta a voi. Ah, dimenticavo: il prezzo si aggira sui 500 dollari (circa 600 mila lire) ed è venduto in America.



Per maggiori informazioni rivolgetevi direttamente alla:
UPSTART DEVICES
PO BOX 2062
San Jose, CA 95109
tel 001-408-295-9414

JOYSTICK E JOYPAD

Fino ad ora è sempre valsa la proporzione "Computer: Console= Joystick: joypad" (ricordate che il prodotto degli interni è uguale a quello degli esterni), ma con l'introduzione di una nuova linea di joystick anche per le console più diffuse, l'intera matematica rischia di crollare.

STD

Sorge spontaneo interrogarsi sull'utilità di un joystick per console quando i joypad sono già il massimo della comodità, ma questo è Game Power e non il "Manuale dei Giovani Retorici", per cui passiamo alla presentazione delle "manopole". Tutti i prodotti presentati sono disponibili per Megadrive e Super Nes. Ci domandiamo per quale strano motivo non siano stati annunciati degli stick anche per Gameboy, Lynx e Game Gear.
PROPAD, realizzato appositamente per i possessori di Super Nes, soddisferà anche i videogiocatori più esigenti: look trasparente (Swatch docet), pomello professionale, tre pulsanti, auto-fire, ventose aderenti...
MEGA STAR, un must per gli utenti Sega: ha battuto ogni record per quello che riguarda il diametro del pulsante di fuoco. Non solo, l'estetica è estremamente futuristica ed il look metallico lo rende il joystick preferito da Robocop.
N-PRO & Ni 5 (Nintendo) e SC FIGHTER (Megadrive)
Sparo continuo, slow motion, pulsantiera doppia, display led, dieci microswitch... no, signori e signori, non stiamo parlando di un F22 ma di due dei modelli più sofisticati di joystick mai apparsi sulla Terra. Provare per credere.
La SSTD, che ha venduto oltre 8 milioni di joystick in tutto il mondo, ha in catalogo i seguenti prodotti:
SV 401 e SV 405 per Megadrive/Master System e SV 301, 305 e 334 per Nes e Super Nes.
SV 900, 901 e 902 (*Turbo Twin Power*), dei ricarica batterie per Game Boy e Gamegear.



quarta puntata della saga sempre per Pc Engine (*Valis IV*), è ora il Super NES a ospitare un nuovo capitolo della fantastica saga nipponica: *Super Valis* dovrebbe infatti uscire tra poche settimane e si annuncia superbo. La Telenet, software house in cattedra, ha garantito un uso spettacolare del Mode 7 (modo rotatorio ultra impressionante).





MEGADRIVE

EUROPEAN SOCCER CUP (Virgin Games)

Ecco la simulazione calcistica che tutti aspettavano: *European Soccer Cup* si preannuncia come il degno rivale di *Super Formation Soccer* per Super Nes. La prospettiva è semi tridimensionale e lo scrolling segue il giocatore che controlla la palla. Potete scegliere tra ben 170 squadre europee (tutti i nomi sono stati memorizzati) nel tentativo di vincere almeno una delle quattro coppe presenti sulla cartuccia: Coppa delle Coppe, Coppa dei Campioni, Coppa UEFA e la Super Japan Cup (il classico trofeo infiltrato). È possibile controllare qualsiasi giocatore in campo, compreso il portiere e il venditore di bibite. A giugno sui vostri teleschermi.





(sopra) Potete scegliere di tutto, perfino il colore delle calze e dei boxer...
Sei moduli di gioco selezionabili: mica male

SUPER FAMICOM


F1 EXAUST HEAT


JOE & MAC


ADVENTURE ISLAND


WAYANG LAND

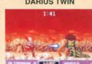

SUPER CONTRA


D-FORCE


WWF WREASTLEMANIA


DARIUS TWIN


SMASH TV


ULTRAMAN (S.NES)


DRAGON BALL Z


ROKETEER


RPM RACING



SUPER CONVERTER
Ti permette di utilizzare tutte le cartucce del Super NES sul Super Famicom e viceversa.
L.45.000



S-NES

BASEBALL 1000	110000
CASTELVANIA	129000
D-FORCE	115000
DRAKKEN	120000
F-ZERO	110000
FINALFANTASY II	129000
FINALFIGHT	110000
GHOULS&GHOST	110000
HOMEALONE	110000
HYPERZONE	99000
JOE&MAC	120000
LAGOON	119000
LEMMINGS	109000
MYSTICALNINJA	110000
PAPERBOY II	115000
PITFIGHTER	109000
PILOTWINGS	110000
POPOLOUSE	105000
R-TYPE	110000
RPMRACING	110000
SMASHT.V.	9000
N.SQUADRON	109000
WWFWRESTLING	109000
JB-KING	135000
ASCIIPAD	65000

FAMICOM

ADV. ISLAND	169000
BATTLE COM.	149000
CASTELVANIA	129000
DUNGEON MASTER	149000
DRAGON BALL	169000
DIMENSION FORCE	129000
F1-EXHAUST HEAT	139000
F-ZERO	79000
FINAL FIGHT	129000
PRO-WRESTLING	129000
GUNDAM F-91	139000
GERRY BOY	149000
HYPER ZONE	119000
JERRY BOY	149000
KNIGHT GUNDAM	149000
MONEY JIRO	129000
PRO-FOOTBALL	159000
ROCKTEER	139000
ROMANTIC SAGA	
RAIDEN DENSETSU	149000
SUPER E.D.F.	139000
S.FORMATION SOC	139000
SUPER R-TYPE	110000
SUPER TENNIS	109000
THUNDER SPIRITS	159000
Y'S III	110000
ZELDA III	139000

NUOVI NUMERI :



TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336



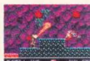
Fax.011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza

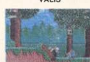
Megadrive


STREET OF RAGE


TOKI


VALIS


TWO CRUDE DUDES


KID CHAMELEON


MERCS II



MEGA-CD
L.750.000

MEGADRIVE

ARCUS ODISSEY	99000
ALIEN STORM	79000
BEAST WARRIORS	99000
BATMAN	99000
DARK CASTLE	89000
DARWIN 4081	59000
DAI SENRYAKU	79000
DEVIL CRUSH	99000
D DRAGON 2	99000
DYNAMITE D.	79000
EL VIENTO	99000
E-SWAT	59000
ESO 3	59000
ELEMENTAL MAS.	79000
F1- CIRCUS	99000
F1 GRAN PRIX	99000
FATAL REWING	89000
FIGHT.MASTER	99000
FINAL BLOW	89000
FORBIDDEN CITY	99000
GAVARES	69000
GHOSTBUSTER	79000
GOLDEN AXE 2	99000
HEAVY UNIT	69000
HELL FIRE	49000
IMMORTAL	99000
INSECTOR X	99000
JEWEL MASTER	89000
JAMES POND	79000
KID CHAMELEON	99000
KLAX	69000
MARVEL LAND	79000
MAGICAL HAT	59000
MICKEY MOUSE	89000
MICKEY MOUSE 2	99000
MIDNIG. RESIS	99000
MOONWALKER	79000
NINJA BURAI	99000
OUTRUN	79000
QUACK SHOT	89000
RASTAN SAGA 2	69000
ROLLING THUND 2	99000
RUNARK	99000
SANGOKUSHI	79000
SAINT SWORD	99000
SHADOW DANCER	79000
SONIC	89000
SPIDERMAN	99000
S.AIR WOLF	99000
S.SHINOBI	89000
S.HANG ON	79000
STREET OF RAGE	99000
SWORD OF SOD.	79000
THUNDER FOX	99000
TOKI	99000
TWO CRUDE DUDES	99000
WRESTLE WAR	89000
WONDERBOY 3	69000
XDR FIGHTER	69000
Y'S III	79000
VALIS	119000
ZERO WINGS	79000

Spedizioni in 24-36 ore in tutta ITALIA & SVIZZERA



SUPER NES
SUPERMARIO 4
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART
L.399.000

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI

OFFERTISSIMA







LYNX NEW L.169.000





LYNX

720 69000
APB 60000
A.GOLF 59000
BLUE LIG. 60000
BLOCK OUT .60000
B.&T.E.ADV. .69000
CALIF.GAM. .69000
CH.FLAG 70000
CHIP CHAL. ..60000
CRISTAL M. ..69000
ELET.COP 60000
GAUNT.3 70000
H.DRIVIN 70000
KLAX 70000
MS.PACMAN 60000
PAPERBOY ..69000
N.GAIDEN 70000
PACLAND 59000
R.BLASTER ..70000
ROBOSQ. 60000
ROBOTR. 69000
RAMPAGE 70000
RYGAR 70000
STUNT R. 70000
SCR.DOG 60000
T.A.SLIM.W. .60000
TURBO SUB .60000
TOKI 59000
TOUR CYB. ..70000
VICK.CHILD ..70000
XYBOTS 69000
XENOPHOBE 60000

NUOVI NUMERI :



TEL. 011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336



Fax. 011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza

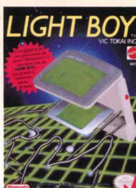
GAMEBOY



GAMEBOY

ALL S.CHAL. 59000
ATT.K.TOM. ..69000
ADDAMS F. ..59000
BUR.T.DEL. ..59000
BUBBLE B. ...59000
B.SIMPSON ..59000
BUBBLE G. ...59000
BOXXLE 59000
B.E.NASCAR 59000
CHASE HQ ...70000
DYNABLAST.59000
D.DRAG.II 69000
DAEDAL. OP.49000
DR.MARIO 49000
D.H.SCARM. .55000
DUCK T. 59000
ELEVAT.AC ..59000
F1-RACER 59000
F.F.LEGG.II ..69000
FORTR.O.F ..59000
GREMLINS II 69000
GO GO TANK 49000
ADV.ISLAND 59000
K.O.T.ZOO 59000
KLAX 59000
KWIRK 65000
MOTOC.MAN 49000
MERC.FOR. ..59000
MEGA MAN II 59000
NAVY SEAL ..59000
NOBUN.AMB 69000
OPERAT.C. ..69000
POWER RAC 59000
PUNISHER ...69000
QUARTH 59000
R-TYPE 59000
ROBOCOP II 59000
RADER M. 49000
SHANGHAI ...59000
SOLAR STR. 55000
SOL. CLUB ..59000
TASMANIA S.59000
TENNIS 49000
TURRICAN ...69000
TURTLES II ..69000
WORLD CIRC.69000
W.CUP SOCC.49000
WWF WREST 69000
ZEOTH 59000









ACCESSORI GAMEBOY

GAMEBOY CONSOLE+TETRIS 159000
ALIMENTATORE 19900
BAG GAMEBOY 22000
LIGHTBOY 49000
ILLUMINATOR 39000

*Consegna in **24/36 ore** in tutta ITALIA **a Domicilio** con Corriere.
*Hot Line per probblemi sl materiale acquistato.
*Sostituzione della merce non funzionante.
*Pagamento solo alla consegna del materiale.
*Imballaggio adeguato per garantire l'integrità della merce alla consegna.
*Bollettini informativi sulle ultime novità.
*Importazione diretta.

GameGear

ALESTE 75000
ARLIEL 65000
BASEBALL ...65000
BUBBLE D. ...59000
CHASE HQ ...75000
COLUMNS 45000
DEVILISH 59000
DONALD D ...59000
DRAGON C. .55000
ETERNAL L ..65000
FANTASY Z. .59000
FORB.CITY ...55000
G-LOC 59000
GEA STIDIU. 55000
GALAGA 91 ..59000
GOLDEN A. ..55000
GOLF 55000
GRIFFEN 49000
HALLEY W. ...59000
HEAD B. 59000
JUNCTION 49000
LITTLE DEV. .59000
MAHJONG 59000
MAPPY 55000
MICKEY M. ...59000
MONACO GP 55000
MOONWAL. ...65000
NINJA G. 49000
NINJA L. 59000
OUTRUN 49000
POKER 59000
PONGO 49000
PSYCH.W. 59000
PUTT &PUT. .55000
RASTAN S. ...69000
SHANGH.II ...75000
SHINOBI 55000
SONIC 55000
SPACE H. 59000
SUPER WAR 79000
T.BERLIN W. 65000
WAGON L. 55000
WONDERB. ..55000
WOODY P. ...49000



GAME GEAR 279.000

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI

IN BREVE



Bruttissime notizie per il Mega CD: la Sega ha definitivamente smentito le voci di un lancio imminente della macchina. Il Mega CD, atteso per settembre, non farà la sua apparizione in Europa prima del gennaio del 1993, pare a causa di "sofware dalla qualità inaccettabile". Il prezzo definitivo dovrebbe aggirarsi sulle 300 sterline, pari a circa 700 mila lire.

La periferica CD-ROM del Super NES farà la sua apparizione nel gennaio del 1993, al prezzo irrisorio (soprattutto se paragonato a quello del Mega CD) di 216 dollari dollari, circa 270 mila lire (!), e sarà lanciato contemporaneamente in Usa e Japone. Il Super Nes CD raggiungerà l'Europa solo in autunno, ed avrà l'immensa capacità di 540 megabyte... Non è stato svelato alcun dettaglio a proposito del software, ma si sa che "girerà" solo per Super Nes, e successivamente potrebbe essere adattato anche per il CD-I della Philips. Al momento non sappiamo se i giochi saranno compatibili con l'unità CD-ROM della Sony, la famigerata Play Station. A marzo si è tenuta a Seattle una importante riunione tra la Nintendo ed i rappresentanti delle software house più importanti del mondo, che hanno deciso insieme una strategia comune. Tra poco, ne vedremo delle belle...

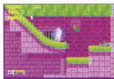
La Sega of Japan ha confermato le voci che al momento è effettivamente impegnata nello sviluppo di una nuova console a 24/32 Bit, il famigerato Gigadrive. La macchina sfrutterà sia il formato CD ROM sia quello cartridge, e di conseguenza non sarà lanciata prima del 1994, quando cioé, secondo gli esperti della Sega, il mercato sarà quasi interamente monopolizzato da CD.

Rendendo felici e riconoscenti per l'eternità non solo i Ravetto Bros, ma anche le migliaia di milioni di entusiasti possessori di Super CD ROM (DUO) NEC, vi presentiamo, in esclusiva, le prossime uscite per questa fantastica macchina: *Hot Blood High School Soccer*

LA CRITICA HA PARLATO

La rivista americana Videogames & Computer Entertainment che, insieme a Electronic Gaming Monthly e Gamepro, può essere considerata una delle testate più autorevoli degli States ha recentemente giudicato i migliori giochi apparsi nel 1991, assegnandogli una sorta di simbolico "Oscar". Pubblichiamo per gentile concessione i risultati, ben sapendo che diverse premiazioni susciteranno scalpore (come, del resto, avviene in campo cinematografico):

MIGLIORE VIDEOGIOCO DELL'ANNO
Sonic the Hedgehog (Genesis)
Che ha battuto in volata *Battletoads* (NES) e *Mickey Mouse's Castle of Illusion* (Genesis): e *Super Mario World*?





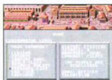
MIGLIORE VIDEOGIOCO SPORTIVO
NHL Hockey (Genesis)
Gli altri candidati erano *John Madden Football* (Genesis) e *Roger Clemens MVP Baseball* (NES).

MIGLIORE ACTION GAME
Micro Machines (NES)
Sebbene sia un titolo semisconosciuto, almeno qui in Europa, ha superato titoli come *Sonic* (Genesis) e *Super Mario World* (Super Nes). No way!

MIGLIORE GIOCO DI FANTASCIENZA
Gaiares (Genesis)
VG & CE considera fantascientifici /sci-fi video games non solo gli spara-e-fuggi, come appunto, *Gaiares*,.ma anche gli adventure/action come *Starflight* (Genesis) e i blast'em-up come *Veigues Tactical Gladiator* (NEC), rispettivamente terzo e secondo.

MIGLIORE SIMULAZIONE
Pilotwings (Super Nes)
L'unico avversario degno di nota, secondo i recensori americani, sarebbe stato *Road Rash* (Genesis), comunque battuto dal titolo Nintendo.

MIGLIORE GIOCO DI STRATEGIA
JB Harold Murder Club (NEC CD-ROM)
Il videogioco "giallo" della Icom Simulations si è aggiudicato il titolo contro dei rivali del calibro di *Sim City* (Super Nes) e *Block Out* (Genesis, Lynx).



MIGLIORE WARGAME
Centurion (Genesis)
L'Electronic Arts ha convertito alla grande il super hit già apparso per PC ed Amiga, meritandosi la palma di miglior wargame (non che qui in redazione si sia molto convinti NdR) del 1991 davanti a *Warrior of Rome* della Micronet, sempre per Genesis.

MIGLIORE ARCADE
ActRaiser (Super Nes)
Ha letteralmente sconvolto gli Yankees...

MIGLIORE ADVENTURE
Phantasy Star III (Genesis)
L'anno scorso il premio fu equamente diviso tra *Ys - book I and II* per Turbo Grafx 16 (Nec Pc Engine) e *Phantasy Star II* (Genesis). L'unico rivale al terzo episodio di *Phantasy Star III, Sword of Vermillion* è stato facilmente sconfitto.



MIGLIORE SONORO
ActRaiser (Super Nes)
Tra gli altri, si sono distinti *Magician Lord* (Neo Geo) e *Klax* (Lynx).

MIGLIORE GRAFICA
Fantasia (Genesis)
Il topolacchio ha superato il cagnaccio di *Shadow Dancer* (Genesis) e i rospi di *Battletoads*. Facciamo tutti dei versi, da-da-ump...

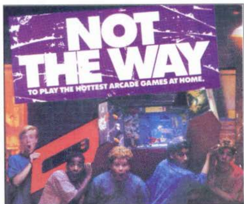
MIGLIORE CONVERSIONE
Teenage Mutant Ninja Turtles II (NES)
Secondo classificato *APB* per Lynx e *Cyberball* per Genesis.

GIOCO PIÙ INNOVATIVO DELL'ANNO
APB *(Lynx)*
*Co*me può una conversione essere innovativa? Boh. Si sono distinti, tra gli altri, *Joe Montana II Sportstalk Football* (Genesis) per il realismo delle telecronache parlate e *Micro Machines* (Nes).

Sul numero di febbraio di Game Power troverete anche le nostre premiazioni. Sì, lo so che manca un sacco di tempo, ma non si sa mai...

GALLERIA D'ARTE

Non è questo il modo di portarsi a casa dei giochi arcade" recita la prima delle tre pagine della nuova campagna pubblicitaria della Capcom. I cinque beoti raffigurati non sanno infatti che *Super Ghouls'n'Ghosts*, *Final Fight* e *UN Squadron* sono disponibili per Super Nes e sono praticamente uguali al coin-op... In più sono molto più leggeri....



(una simulazione calcistica con personaggi "super deformed" e alquanto demenziali), *Forgotten Worlds Deluxe* (versione GT del favoloso coin-op Capcom), *Future Boy Conan*, *Browning*, *Shubibubin Man 3*, *Space Fantasy Zone*, *Valis III*, *Cyber Dodgeball*, *Star Prosier*, *Spriggan II*, *Poem of the Angel*, *Dragon Saber*, *Ziria II*, *Super Valis*, *Shadow of the Beast I e II* e *Rayxanber III*. Bastano?



ALTA FINANZA

Eccovi una serie di notizie attese non solo da laureandi in Economia e Commercio, ma anche da futuri dirigenti di software house.

- La Sega of America ha accusato la Ballistic (l'etichetta della Accolade che realizza i giochi per il Genesis, ndr) di aver infranto il copyright della Sega stessa, e di conseguenza è stato aperto un caso giudiziario. Secondo la Sega, la Accolade avrebbe realizzato software per Genesis (tra cui *Hard Ball*, *Test Drive II* e *Winter Challenge*) senza autorizzazione. Questo fatto conferma ancora una volta l'irrigidimento delle principali case produttrici di console a scoraggiare tentativi inautorizzati di sfruttamento del marchio registrato (vedi anche il caso del Mega CD).



- La Acclaim, uno degli sviluppatori di software per Nes più importanti d'America, nonché produttrice di una serie di giochi elettronici a cristalli liquidi, ha recentemente acquistato la Mirrorsoft (che a sua volta aveva rilevato la Cinemaware), coinvolta nel fallimento del magnate inglese Robert Maxwell.

- Se Sega e Nintendo hanno chiusi i conti decisamente in attivo, la Nec of Japan ha perso poco meno del 40% rispetto all'anno precedente... (Fonte: Time)

CONVERSIONI CASA/BAR

Dopo che *Thunder Force III* è stato trasformato in coin-op sembra che si sia scatenata una nuova mania, quella, cioé, di convertire in coin-op dei mega-hit casalinghi. È per questo che la famosissima Leland Corporation sta assiduamente lavorando negli ultimi mesi per trasformare il mitico *Battletoads* del Nes in un mega arcade. Al più presto una foto.

SONIC A DISNEYLAND

La Sega è riuscita ad aggiudicarsi lo spazio arcade del parco di divertimenti francese EuroDisneyland, che ha aperto i battenti l'11 aprile scorso. Oltre 200 coin-op (tra cui diversi *R-360*, *Rad Mobile* e *G-Loc Cabinated Version*) sono quindi in attesa che qualcuno infili una monetina da dieci franchi...

VALIGIE E KIT DI RICAMBIO

La DOC's High Tech Game Products, specializzata in oggetti di corredo particolarmente inutili per console ha presentato la linea di prodotti 1992/93. Il *Protector Plus* è una specie di valigetta appositamente realizzata per contenere il Game Gear della Sega insieme a 20 cartucce. Non mancano tasche e micro bag che permettono di aumentare la capacità del *PP*, così potrete stipare anche un adattore AC o qualche pila di ricambio. Il prezzo della valigetta è $23 (circa 30 mila lire).

Ma la Doc ha pensato anche alle altre console: il *Gametyer Leather Portfolio* ($40) è infatti un "universal bag", che può rivelarsi un inutilissimo gadget per i possessori di Game Boy o Lynx II, ed è "compatibile" anche con il Game Gear.

Ma il pezzo forte è il *Replace a Pad*, un kit di pezzi di ricambio per i joypad del Megadrive, venduto al ridicolo prezzo di 20 dollari (25 mila lire circa). Eccovi le foto: cominciate a sbavare...

SBAVATE TUTTI!

Eccovi le foto di *Nadia e il Mistero della Pietra Azzurra* per PC 9801, uno di quei favolosi computer come l'FM TOWS o lo Sharp 68000 che esistono solo in Japone... Comunque è prevista una conversione anche per 286 e 386...

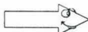






JOYSTICK *fun*





i giochi:

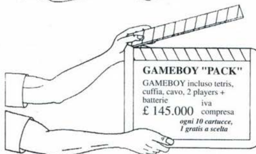
sonic, street of rage, world cup 90, volleyball, trampoline of terror, castle of illusion, tetris, columns, mystic defender, rambo III, moon walker, alex kid

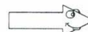




offerta soft:

castlevania = 95.000
ghouls & ghost = 95.000
cyber formula = 95.000
final fight = 95.000
s. wagan island = 95.000
RPM racing = 95.000
super birdie rush = 95.000
pilot wings = 95.000
paperboy II = 95.000
Bill Laimbeer basket = 95.000
sim earth = 95.000
thunder spirits = 95.000





più di 100 titoli disponibili da £ 49.000 a £ 65.000

disponibile Kick off





JOYSTICK FUN,
UNA CORSA CONTRO IL TEMPO,
PER OFFRIRTI IL MEGLIO DEL DIVERTIMENTO

CLASSIFICHE game power

GRAND PRIX

Grazie, grazie! Niente applausi! La richiesta del mese scorso è stata accolta da decine di lettori, che hanno deciso di dire la loro in merito al colorato mondo dei videogiochi. Date un'occhiata ai loro giudizi. Che ne pensate? Vanno bene? Non vanno bene? Avete solo un modo per farcelo sapere!

Se volete che il vostro gioco preferito entri in classifica non dovete far altro che:
VOTARE, VOTARE, VOTARE!
Scrivete i vostri 5 giochi preferiti su una cartolina postale e inviatela a:
Game Power Classifiche
Via Aosta 2, 20155

MASTER SYSTEM

1	Sonic the Hedgehohg	(1)
2	Mickey Mouse	(4)
3	Donald Duck	(ne)
4	Golden Axe	(6)
5	Pacmania	(7)
6	World Soccer 90	(ne)
7	Super Kick Off	(3)
8	Shadow of the Beast	(9)
9	Xenon 2	(5)
10	Moonwalker	(2)

NINTENDO

1	Super Mario Bros. 3	(1)
2	Super Mario Bros. 2	(4)
3	Super Mario Bros.	(8)
4	Duck Tales	(2)
5	Megaman	(ne)
6	Rainbow Island	(6)
7	The Legend of Zelda	(ne)
8	Kick Off	(ne)
9	Star Wars	(3)
10	New Zealand Story	(7)

MEGADRIVE

1	Sonic the Hedgehog	(1)
2	Streets of Rage	(7)
3	Mickey Mouse	(6)
4	Quackshot	(2)
5	Robocod	(3)
6	Fantasia	(5)
7	John Madden Football	(8)
8	Thunder Force III	(ne)
9	EA Hockey	(10)
10	Lakers vs. Celtics	(ne)

GAMEBOY

1	Super Mario Land	(1)
2	Duck Tales	(9)
3	WWF Superstars	(7)
4	Turtles II	(ne)
5	Dr. Mario	(2)
6	Addams Family	(ne)
7	Batman	(3)
8	Megaman	(4)
9	Tennis	(5)
10	Spiderman	(10)

GAMEGEAR

1	Sonic the Hedgehog	(1)
2	Mickey Mouse	(3)
3	Super Monaco GP	(5)
4	Donald Duck	(4)
5	Leaderboard	(2)

LYNX

1	Checkered Flag	(1)
2	Ninja Gaiden	(5)
3	Warbirds	(2)
4	Blue Lightning	(ne)
5	Viking Child	(4)



Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

GAMEBOY (con 4 giochi)
L. 250.000

CaseBoy - borsa per trasporto	**29.000**
WideBoy - ingranditore schermo	**30.000**
Illuminator	**25.000**

SOFTWARE PER GAMEBOY

Addams Family	59.000	Dracula II	54.000
Adventure Island	73.000	Dragon's Lair	58.000
Aero Star	49.000	Duck Tales	59.000
Alleway	58.000	F1 Boy	63.000
Altered Space	63.000	F1 Race	59.000
Asteroids	58.000	F1 Spirit	49.000
Atomic Punk	66.000	Face Ball 2000	77.000
Barbie	69.000	Fastest Lap	59.000
Baseball	49.000	Final Fantasy Legend	69.000
Batman	59.000	Fist Of The North Star	65.000
Battle Toads	66.000	Fortified Zone	59.000
Battleship	59.000	GameBoy Wars	63.000
BeetleJuice	63.000	Ghostbusters II	59.000
Bill Elliot's Nascar	62.000	Golf	45.000
Blades Of Steel	63.000	Gremlins II	59.000
Bomber Boy	54.000	Hunt For Red October	59.000
Bubble Bobble	56.000	Jungle Wars	58.000
Bubble Ghost	58.000	Kitchen Panic	56.000
Burger Time Deluxe	59.000	Klax	59.000
Caesars Palace	69.000	Kung Fu Master	56.000
Castlevania II	67.000	Kung Fu X	63.000
Cave Noir	49.000	Kwirk	59.000
Chase HQ	59.000	Lacroan Heroes	54.000
ChopLifter	58.000	Lucky Monkey	58.000
Contra	56.000	Marble Madness	64.000
Cosmo Tank	59.000	MegaMan	59.000
Cycle Grand Prix	69.000	Mickey's Dangerous Chase	59.000
Dead Heat Scramble	59.000	Motocross Maniacs	49.000
Doraemon	56.000	Mysterium	59.000
Double Dragon II	59.000	Nail'n'Scale	69.000
Double Dribble	69.000	Navy Seals	58.000
Dr. Mario	49.000	NBA All Stars Challenge	68.000

Nekketsu Soccer	49.000
Nemesis II	59.000
NFL Football	59.000
Nobunagas Ambition	77.000
Operation C	69.000
Operation Gundam	54.000
Othello	55.000
Pac Man	55.000
Paperboy	59.000
Parodius	58.000
Pinball	63.000
Popeye	59.000
Prince Of Persia	69.000
Pro Wrestling	58.000
Punisher	64.000
Qix	47.000
Quarth	54.000
R-Type	59.000
Rescue Princess Blobette	59.000
RoboCop II	63.000
Roger Rabbit	64.000
Rubber Saver	58.000
Simpsons'	64.000
Snow Brothers	68.000
Soccer Boy	63.000
SoccerMania	69.000
Space Invaders	58.000
SpiderMan	59.000
Star Trek	69.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	54.000
Super Robot	58.000
Tecmo Bowl	79.000
Teenage Turtle II	79.000
Tennis	58.000
Terminator II	68.000
Tom & Jerry	69.000
Torpedo Range	49.000
Turrican	64.000
Twin Bee	59.000
UltraMan	49.000
World Circuit	69.000
WWF Superstars	59.000

SUPER FAMICOM

SCART - RGB	PAL
L. 449.000	L. 539.000

Alimentatore 220V per SuperFamicom	**15.000**
Cavo Scart-RGB	**59.000**
Big Power Joypad	**110.000**
Joypad	**65.000**
SuperNES Converter	**39.000**

SOFTWARE PER SUPER FAMICOM

Actraizer	99.000	Earth Defense Force	131.000
Addams Family	146.000	Equinox	143.000
Area 88 - UN Squadron	119.000	Exhaust Heat	156.000
Ariana	159.000	F1 Roc	143.000
Augusta Golf	149.000	Final Fantasy	168.000
Bart's Nightmare	139.000	Final Fight	149.000
Big Run	109.000	Gamba League Baseball	139.000
Bill Laimbeer's Combat Basket.	146.000	Goemon	139.000
Blue Brothers	169.000	Gradius III	129.000
Bombuzal	99.000	Gundam '91	138.000
Bull Vs. Lakers	137.000	Hole In One	149.000
Castlevania IV	153.000	Hook	143.000
ChessMaster	149.000	HyperZone	129.000
Contra Spirits	175.000	Joe & Mac	139.000
D-Force	153.000	John Madden Football	143.000
Darius Twin	134.000	Krusty's Fun House	139.000
Dimension Force	164.000	Lemmings	159.000
Dragon Slayer	159.000	Mystical Ninja	153.000
Dream TV	137.000	NCAA Basketball	168.000
Dungeon Master	169.000	Paperboy II	149.000

PGA Tour Golf	143.000
Pilot Wings	129.000
Populous	140.000
Pro Baseball	144.000
Pro Football	142.000
Raiden Densetsu	159.000
Rival Turf	129.000
Robocop II	146.000
Rocketeer	149.000
RPM Racing	149.000
SD Great Battle	138.000
Sim City	135.000
Sim Heart	149.000
Smash TV	129.000
Soul Blade	128.000
Spanky's Quest	134.000
Super Adventure Island	189.000
Super BattleTank	146.000
Super Chinese World	158.000
Super EDF	159.000
Super Fire Pro-Wrestling	168.000
Super Formation Soccer	156.000
Super Ghouls'n'Ghost	158.000
Super Mario World	139.000
Super Off Road	129.000
Super R-Type	146.000
Super Soccer - Kick Off	149.000
Super Stadium	139.000
Super Tennis	134.000
Super Wagan Land	156.000
Thunder Spirit	169.000
True Golf Waialae	162.000
Tyson's PowerPunch	162.000
UltraMan	134.000
Vanilla Ice	149.000
Y's III	149.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

COMMODORE CDTV
compresa enciclopedia Groelier
L. 1.199.000

Mouse wireless CDTV	**110.000**
Tastiera CDTV	**120.000**

SOFTWARE PER CDTV

Advanced Military Systems	66.000	New Basics Electric Cookbook	88.000
All Dogs Go To Heaven	77.000	Ninja High School	49.000
American Vista	12.0000	Paper Bag Princess	67.000
Barney Bear Goes Camping	66.000	Peter Rabbit	79.000
Barney Bear Goes To School	62.000	Power Pinball	62.000
Battle Chess	75.000	Prehistoric	75.000
BattleStorm	67.000	Psycho Killer	66.000
Benjamin Bunny	79.000	Raffles	62.000
Case Of The Cautious Condor	77.000	Road To Final Four	62.000
CD Remix 2	62.000	Scary Poems Rotten	79.000
Cinderella	67.000	Sim City	99.000
Classic Board Games	77.000	Snoopy Case Missing Ball	62.000
Dinosaurs For Hire	49.000	Space Wars	49.000
Fred Fish Collection	87.000	Spirit Excalibur	82.000
Heather Hits Home Run	67.000	Super Games Pack	49.000
Hound Of The Baskervilles	66.000	Team Yankee	75.000
Illustrated Enc. Dictionary	110.000	Team Yankee	75.000
Illustrated Holy Bible	66.000	Terminator	69.000
Illustrated Shakespeare	66.000	Thomas Snow Suit	67.000
Illustrated Sherlock Holmes	62.000	Timetable Of Business	82.000
Lemmings	62.000	Timetable Of Science	88.000
Long Day Ranch	67.000	Town With No Name	67.000
Moving Stomach Ache	67.000	Wayne Gretzky Hockey	75.000
Mud Puddle	67.000	Women In Motion	66.000
Music Maker	75.000	World Vista Atlas	120.000
My Paint 2	62.000	Wrath Of Demon	62.000

NEC PC-ENGINE

COREGRAFX II°	**269.000**
SUPERGRAFX	**329.000**
GT	**589.000**

SOFTWARE PER PC-ENGINE

04 Champion	99.000	Metal Stoker	99.000
1941 (SuperGrafx)	127.000	Naxat Stadium	94.000
BomberMan	89.000	Niko Niko Pun	108.000
Cyber Dodge	79.000	Okinawa	79.000
Darius Plus (SuperGrafx)	127.000	Override	94.000
Dodge Ball	94.000	PC Genjin II	89.000
Doraemon	95.000	Power Gate	69.000
Download	89.000	Power Golf	56.000
Explorer Mr. Don	98.000	Power League IV	99.000
External City	69.000	Prof. Baseball '91	87.000
Fighting Run	99.000	Saramanda	96.000
Final Lap Twin	89.000	Silent Debuggers	99.000
Final Soldier	98.000	Spiral Wave	79.000
Hateries	85.000	Terrible Village (SuperGrafx)	127.000
Hero Agedama	49.000	Toyshop Boys	79.000
Hit The Ice	99.000	Tricky	94.000
Honey Ski II	85.000	TV Sport Football	96.000
Image Fight	89.000	Vallistix	107.000
Magical Chase	108.000	Volfied	94.000
Mesopotamina	95.000	World Circuit	79.000

MEGA-CD
L. 750.000
con 3 giochi
L. 1.050.000

SOFTWARE PER MEGA-CD

Aisle Lord	149.000	Rise Of The Dragon	125.000
Earnest Events	125.000	Sol Feace	115.000
Heavy Nova	115.000	Tenka Fubu	109.000
Nostalgia	129.000	Woodstock	109.000

MEGADRIVE

SCART-RGB	PAL
L. 265.000	L. 285.000

Alimentatore 220V per MegaDrive	19.000
Cavo Scart-RGB	25.000
Euro/Japan converter	25.000
Pro-2 Joyboard	59.000
Sega Joypad	49.000

SOFTWARE PER MEGADRIVE

688 Attack Sub	129.000
Abraham Tank	99.000
Afterburner II	89.000
Air Driver	99.000
Air Wolf	89.000
Alex Kidd	68.000
Alien Storm	99.000
Aliens III	109.000
Alisia Dragoon	119.000
Ark Odissey	115.000
Arrow Flash	59.000
Atomic Robokid	85.000
Back To The Future III	109.000
Bare Knuckle	99.000
Batman	89.000
Battle Golfer	59.000
Battle Master	99.000
Battle Of Bahama	99.000
Battle Ship Gamola	113.000
Battle Squadron	89.000
Beast Warrior	129.000
BlockOut	63.000
Bonanza Brother	89.000
Buck Rogers	149.000
Budokan	99.000
Burning Force	58.000
Buster Douglas Boxing	105.000
Caliber 50	114.000
California Games	103.000
Centurion	103.000
Chuck Rock	129.000
Commando II"	109.000
Crack Down	78.000
Cross Fire	109.000
Crude Blaster	124.000
Curse	55.000
Cyberball	89.000
Dahna	98.000
Dangerous Seed	79.000
Darius II	69.000
Dark Castle	99.000
Darwin 4081	69.000
Desert Strike	105.000
Devil Crash	116.000
Dick Tracy	79.000
DinoLand	99.000
DJ Boy	65.000
Double Dragon II	129.000
Dynamite Duke	77.000
E-Swat	59.000
El Viento	139.000
Elemental Master	79.000
F-22 Interceptor	89.000
F1 Grand Prix	119.000
F1 Hero	106.000
Fantasy Soldier	127.000
Fantasy Star III	144.000
Fatal Labyrinth	105.000
Ferrari Grand Prix	123.000
Fight Master	106.000
Fighting Ninja Legend	92.000
Final Blow	99.000
Fire Mustang	116.000
Fire Shark - Tora!Tora!Tora	95.000
Flicky	59.000
Forgotten World	75.000
Gaiares	74.000
Gain Ground	65.000
Galaxy Force II	127.000
GhostBusters	79.000
Ghouls'n'Ghost	95.000
Golden Axe	79.000
Golden Axe II	98.000
Granada	72.000
Growl	108.000
Gynoug	99.000
Hard Driving	94.000
Heavy Nova	132.000
Heavy Unit	79.000
Hell Fire	69.000
Herzog Zwei	94.000
Hunter Yoko	79.000
Hurricane	73.000
Ice Hockey	109.000
Image Fight	99.000
Immortal	99.000
Insector-X	89.000
James Pond	75.000
Jesse Ventura Wrestling	117.000
Jewel Master	69.000
Joe Montana Football	89.000
Joe Montana Football II	126.000
John Madden Football	99.000
Juju Legend	77.000
Junction	92.000
Kageki	95.000
King Of Beast	79.000
Klax	79.000
Kugga	129.000
Lakers Vs. Celtics	95.000
Legend Of Raiden	109.000
Lemmings	129.000
Leynos	69.000
Magical Hat	69.000
Majong Detective	86.000
Marble Madness	85.000
Mario Lemieux Hockey	109.000
Marvel Land	99.000
Master Of Monsters	99.000
Mega Trax	79.000
Mercs	99.000
Mickey Mouse	89.000
Mickey Mouse II: Fantasia	89.000
Midnight Resistance	99.000
Monsters Lare	63.000
Moonwalker	69.000
Ms. Pacman	82.000
North Star Ken II	79.000
Out Run	99.000
Paperboy	94.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	105.000
Phantasy Star III	139.000
Phelios	59.000
Populous	109.000
Prof. Baseball '91	89.000
QuackShot	99.000
Raiden Trad	79.000
Rainbow Island	99.000
Rambo III	79.000
Rastan Saga II	79.000
Rings Of Power	128.000
Road Blaster	109.000
Road Rush	99.000
Robocod	99.000
Rolling Thunder II	118.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Shangai III	85.000
Shining In Darkness	139.000
Sonic The Hedgehog	99.000
Space Battler	116.000
Space Gomola	98.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpeedBall II	99.000
SpiderMan	85.000
Star Control	119.000
Streets Of Rage	109.000
Strider	119.000
Super Air Wolf	77.000
Super Fantasy Zone	123.000
Super Hang On	66.000
Super League	75.000
Super Master Golf	75.000
Super Monaco GP	99.000
Super Off Road	79.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	75.000
Super Thunder Blade	79.000
Super VolleyBall	79.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	135.000
Targhan	85.000
Task Force Harrier	136.000
Tecmo World Cup '92	98.000
Test Drive II	117.000
Tetris	59.000
Thunder Force III	109.000
ThunderFox	109.000
ToeJam & Earl	99.000
Tommy Lasorda Baseball	129.000
Trouble Shooter	97.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	86.000
Two Crude Dudes	117.000
Ultimate Qix	79.000
Undadline	89.000
Valius III	79.000
Vapor Trail	79.000
Verytex - Tatsujin	69.000
Volfied	79.000
Wani Wani World	108.000
Wardner Forest	74.000
Warsong	137.000
WhipRush	59.000
Wings Of War	117.000
Winter Challenge	114.000
WonderBoy III	79.000
World Class Leaderboard	105.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	87.000
XDR	69.000
Zero Wings	79.000

SEGA MASTERSYSTEM II°

con gioco Alex Kidd

L. 209.000

con Light Phaser Gun + 2 giochi

L. 285.000

SOFTWARE PER MASTERSYSTEM II°

Aerial Assault	63.000
Afterburner	83.000
Alex Kidd	68.000
Alien Storm	83.000
American Baseball	79.500
Back To The Future II	99.500
Bonanza Brothers	83.000
Chess	89.500
Columns	63.000
Dead Angle	88.000
Dick Tracy	79.500
Dragon Crystal	79.500
Dynamite Duke	79.500
E-Swat	63.000
Fantasy Zone	68.000
G-Loc	83.000
Ghostbusters	68.000
Ghouls'n'Ghost	63.000
Golden Axe	79.000
Golden Axe II	94.000
Great Golf	68.000
Joe Montana Football	78.000
Kung Fu Kid	75.000
Mercs	88.000
Mickey Mouse	78.000
Monopoly	88.000
Moonwalker	83.000
Ninja	68.000
Operation Wolf	83.000
Pacmania	99.500
PaperBoy	63.000
Penguin Land	88.000
Phantasy Star	83.000
Populous	99.500
Pro Wrestling	68.000
Psycho Fox	69.000
R-Type	83.000
Rambo III	79.500
Shadow Dancer	68.000
Shadow Of The Beast	99.500
Shangai	68.000
Sonic The Hedgehog	79.000
Speedball	87.000
SpiderMan	86.000
Strider	89.500
Summer Games	68.000
Super Monaco GP	79.500
WonderBoy	79.500
World Cup Italy '90	68.000
World Games	68.000
World Grand Prix	68.000

SEGA GAMEGEAR

L. 269.000

MasterSystem converter	49.000
TV Tuner PAL	299.000
CarryCase - borsa per trasporto	39.000
WideMaster - ingranditore di schermo	29.000

SOFTWARE PER GAMEGEAR

BaseBall	58.000
Chase HQ	69.000
ChessMaster	69.000
Clutch Hitter	79.000
Columns	69.000
Donald Duck	69.000
Dragon Crystal	65.000
Dragon Ninja	69.000
Fantasy Zone	75.000
Fray	69.000
G-Loc	69.000
Gear Stadium	63.000
Golby	59.000
Golden Axe	69.000
Griffin	68.000
Harley Wars	65.000
Head Buster	55.000
Heavy Weight Champ	59.000
Joe Montana Football	79.000
Junction	80.000
Kinetic Connection	63.000
LeaderBoard Golf	77.000
Magical Guy	69.000
Mappy Land	63.000
Mickey Mouse	69.000
Ninja Gaiden	77.000
Out Run	70.000
Pengo	58.000
Pop Breaker	69.000
Psychic World	69.000
Puzzle Maze	69.000
Rastan Saga II	79.000
Ryukyu	55.000
Shinobi	69.000
Sonic The Hedgehog	79.000
Space Harrier	63.000
SpiderMan	69.000
Super Golf	69.000
Super Monaco GP	69.000
Wagan Land	73.000
Wall Of Berlin	59.000
WonderBoy	69.000
Woody Pop	63.000

SNK NEO-GEO

con cavo Scart-RGB

L. 689.000

2° Joystick Neo-Geo	129.000
Memory Card Neo-Geo	69.000

SOFTWARE PER NEO-GEO

Alpha Mission II	330.000
Blue's Journey - Raguy	370.000
Burning Fight	330.000
Cross Sword	390.000
Cyber Clip	300.000
Eight Man	330.000
Fatal Fury	420.000
Ghost Pilots	330.000
King Of The Monsters	330.000
League Bowling	310.000
Magician Lord	300.000
Mah Jong	290.000
Nam 1975	230.000
Ninja Combat	300.000
Pro Baseball	330.000
Puzzled - Joy Joy Kid	250.000
Riding Hero	330.000
Sengoku	320.000
Soccer Bowl	360.000
Super BaseBall 2020	390.000
Super Spy	330.000
Top Player Golf	340.000

Dimmi che Nintendo giochi e ti dirò chi sei.

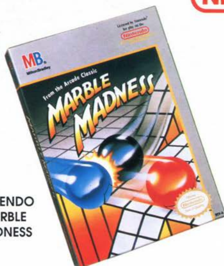


NINTENDO
CALIFORNIA
GAMES



NINTENDO
TIME
LORD

Nintendo



NINTENDO
MARBLE
MADNESS



NINTENDO
DIGGER

Se hai scelto CALIFORNIA GAMES non ci sono dubbi: ad un tipo come te basta chiudere gli occhi per vedersi subito con un freesbee in mano e lo skateboard ai piedi su un boulevard di Los Angeles. Se hai optato per MARBLE MADNESS, sei invece una persona che ama le sfide impossibili. Il tuo motto è: "Quando il gioco si fa difficile, io mi esalto!"

La tua scelta è caduta su TIME LORD? Allora hai una personalità decisamente originale. Per te la vita è un viaggio senza tempo e la fantasia il tuo pane quotidiano. Infine, se hai scelto DIGGER sei un vero avventuriero. Il pericolo è il tuo mestiere e non c'è avversario che ti spaventi. C'è però anche un'altra possibilità: che tu abbia scelto tutti e quattro i Nintendo. In questo caso, complimenti. La tua voglia di divertirti non ha confini!

MB

PROVE game power

Nelle prossime pagine i nostri inviati all'interno delle console più in voga del momento, vi raccontano pettegolezzi e indiscrezioni sui giochi recensiti. Siete indecisi su quale cartuccia comprare per la vostra console? Volete avere la conferma di aver fatto l'acquisto giusto? Basta leggere attentamente quello che hanno da dirvi, dopo di ché tempestateli pure di telefonate anonime, se lo meritano.

Power Game
Non importa chi siate, da dove veniate e cosa vogliate nella vita! Se vedete un gioco che viene premiato con Power Game, correte subito a comprarlo, non ve ne pentirete!



Foto segnaletica
Volete qualcuno da odiare? I nostri recensori si prestano benissimo allo scopo. Sono sporchi, brutti e completamente scemi.

Commento
Finalmente qualcuno che dice veramente quello che pensa! Peccato che i recensori non pensino mai a quello che dicono, ma questo è un particolare. Volete conoscere i difetti e i pregi di un gioco? Bene, leggete qui e sarete soddisfatti... rimborsati no, ma in fondo nessuno ottiene mai tutto quello che vuole!

CONSOLE
Il menu del giorno, anzi della pagina. Avete quella console? Allora potrete avere anche il gioco di cui si parla!

VOTO
Il giudizio, criticabilissimo, del recensore è dato in centesimi. Se è sopra il 90% comprate pure a scatola chiusa, se vi fidate...

SCHEDA TECNICA
Questa è la carta d'identità del gioco. Segni particolari, altezza, professione. Tutto ciò che può servire per "rintracciarlo" immediatamente. Viene anche indicato il genere e, a volte, il numero di telefono del gioco stesso.

GENERE
Lo abbiamo appena scritto. Il genere del gioco indica se il recensore ha capito di cosa stava parlando, o se ha copiato da un libro di cucina.

?
CENSURA

COMMENTO & VOTO

Secondo la teoria astrale addotta dal professore Occultis, l'interazione degli assi in un contesto esoterico, quindi non essoterico, comporta la perdita di una o più celle di energia vitale riducendo in sì fatto modo le possibilità di successo di un qual si voglia predendete alla riuscita dell'impresa.

SN

06%

SCHEDA TECNICA

Titolo __Tre civette sul comò
Casa ________ Free
Distribuzione Chissà chi lo sa
N°Giocatori ________ ∞
Continua ________ Sempre
Livelli di Difficoltà Esagerati

FIGO

SOTTO CONTROLLO

Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Sotto Controllo
Non abbiamo ancora ricevuto lettere che ci spieghino l'utilità di questo box, per cui continuiamo lo riproponiamo in attesa di delucidazioni. Tanto finché ci pagano...

SN SUPER NES

Super Contra IV




Sono scene di totale distruzione come questa che ricompensano di una dura giornata di studio!






(sx) Ecco il mostro di fine livello che fa la sua comparsa in scena! Che bestione!!!

Vi ricordate Gryzor, uno dei giochi più convertiti di tutti i tempi? Beh, questo è il seguito e vi assicuro che farà impallidire l'originale. Non devo nemmeno dirvi che ci troviamo di fronte al classico "randella e semina panico e distruzione tra le file nemiche" (beat'em'up per gli anglofili) con armi diverse, bombe intelligenti (che scoppiano in modo molto più furbo delle bombe stupide), nemici a profusione e alienone crudele di fine livello.

Cercherò di riassumere la storia facendovi partecipi delle sottili trame psicologiche che impreziosiscono il racconto: gli alieni cattivi nuclearizzano la terra e voi mercenari buoni dovete rispedirli nello spazio a calci nei tentacoli. Sei i livelli, tutti ricchi di grafica e azione, alcuni a scorrimento orizzontale, altri orizzontale e verticale, altri ancora con scorrimento omnidirezionale e rotazioni dello schermo da far girare la testa.

Il giocatore può sparare in otto direzioni e ha la possibilità di impadronirsi di







(sx) Che paesaggio desolato. È tempo di vendicare tutto questo!




Incal

mezzi lasciati incustoditi. Gli alieni sono disegnati veramente bene e alcuni sono di dimensioni spaventose, senza che per questo la nostra amata console rallenti di molto, a dimostrazione del fatto che il Super NES, in qualità di macchina nuova, non è ancora conosciuto abbastanza dai programmatori per essere sfruttato a fondo.
Bella la possibilità di giocare in due contemporaneamente, senza che per questo aumentino i nemici: un'ottima opportunità per obliterare con successo alcuni alienoni finali veramente coriacei. Il secondo giocatore può entrare anche a partita iniziata, nel momento del bisogno, ma non si può effettuare il "continua" autonomamente: se uno dei due muore deve attendere che muoia anche il compagno per continuare.
Amici ultraviolenti unitevi, uno dei migliori giochi per il Super NES vi attende.



Il secondo e il quinto livello presentano una prospettiva dall'alto che vi costringe a cambiare lo stile di gioco.



...ma da qui non eravamo già passati?





L'ARMERIA.

Sparando ad alcuni strani oggetti alati potrete raccogliere armi diverse dallo sparo tradizionale, conservandone al massimo due differenti. Alla morte dell'omino si perde solo quella che si stava utilizzando mentre l'altra resta disponibile.

SCUDO - È temporaneo e non è considerata come arma

FUOCO QUADRUPLO - Sparate quattro palle (e sperate che vi credano).

MISSILI A RICERCA DI CALORE - Ma gli alieni non hanno il sangue freddo?

LASER - Poteva mancare? Un classico per grandi e piccini.

MISSILI - Un po' scomodi, ma tutto sommato potenti.

LANCIAFIAMME - Questa sera alieni arrosto. Non dimenticate il rosmarino!

BOMBA - Per quando siete nella melma fino al collo.



PROVE game power

92%

COMMENTO & VOTO

Grande! L'azione non vi darà un attimo di respiro e la grafica è veramente ben fatta; è talmente coinvolgente che un mio amico mi ha parlato per dieci minuti mentre giocavo e io non solo non l'ho ascoltato ma non mi sono nemmeno accorto che era uscito dalla stanza. Severamente consigliata la modalità a due giocatori in contemporanea (è possibile anche giocare separatamente), vi renderà la vita più facile e non leverà nulla al divertimento. Unico neo: con un po' di full immersion capirete i meccanismi del gioco, vi ricorderete posizioni e movimenti dei nemici e inevitabilmente, grazie ai "continua", lo finirete abbastanza in fretta.

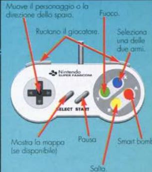


SCHEDA TECNICA

Titolo	SuperContra IV
Casa	Konami
Distribuzione	import.
N°Giocatori	1-2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



MEGADRIVE MD

VALIS III



Signori e signori, ragazzi e ragazze, fratelli e fratelle (Karol Wojtyua docet), ecco a voi il nuovo (insomma, nuovo..., recente semmai, visto che in Giappone è già uscito *Valis IV* per il PC Engine, e che adesso deve uscire *Super Valis* per il Super NES.) gioco della Reno per il Megadrive, *Valis III*! Come III? E gli altri due? Boh! Si saranno persi per strada (ma chi ha un MSX ne sa di sicuro qualcosa...), perciò andiamo avanti lo stesso. Dunque, vediamo un po' di capire che cos'è successo. Era ormai notte fonda, e Yuco stava dormendo tranquillamente. Tuttavia, non sapeva che proprio quella notte qualcosa avrebbe sconvolto la sua vita.

Infatti mentre dormiva, Cham, una giovane Elfa (vedi, Elfo di sesso femminile) dallo sguardo abbastanza deciso che dava sull'arrapato spinto, apparve nella stanza di Yuco, la quale si svegliò di colpo mettendo in fuga l'inaspettata ospite. Qui comincia il gioco vero e proprio, dove Yuco deve inseguire Cham, e quindi liberarla. Fatto questo verrà a galla tutta la storia, in cui l'elfa spiega a Yuco che la spada di cui è entrata in possesso è l'unica arma in grado di sconfiggere il malvagio Gardzauren che, naturalmente, vuole conquistare la Terra. La ragazza non ha nessuna intenzione di lasciare il pianeta in mano al primo che capita, e perciò decide di combattere contro Gardzauren, naturalmente aiutata da Cham e da Valna, una maga che Yuco deve liberare nel terzo livello.

Valis III è un misto tra un gioco di azione e uno di piattaforme, infatti il giocatore nei panni di Yuco, Cham e Valna deve







(sopra) Ecco alcune delle immagini migliori che vi capiterà di ammirare nel gioco. Non sembrano dei veri e propri cartoni animati?









I REGALINI

Sparsi tra i livelli ci sono dei contenitori a forma di stella che se distrutti riveleranno alcuni utili oggetti, tra i quali:


1


2


3


4


5


6

1) GLOBO PICCOLO: Incrementa di due unità la potenza magica.
2) GLOBO GRANDE: Come sopra, ma le unità questa volta sono otto.
3) SPADA: Aumenta la gittata e la potenza dell'arma.
4) SPADE INCROCIATE: Aumentano la velocità di recupero della potenza di un'arma.
5) CUORE: Restituisce quattro punti di energia.
6) CUORE GRANDE: Restituisce tutta l'energia e tutta la potenza magica.

E BECCATI 'STA MAGIA

Durante il gioco, è possibile raccogliere degli scettri colorati che permettono alle tre protagoniste di lanciare alcune magie. Il fatto è che ogni scettro, ha un'effetto differente a seconda del personaggio usato in quel momento.



SCETTRO ROSSO: Yuco lancia due spade infuocate che colpiscono gli avversari, Cham un drago che agisce alla stessa maniera e Valna, invece, due globi infuocati che, roteandogli attorno, la proteggono dai vari nemici.



SCETTRO BLU: Con questo oggetto Yuco può immobilizzare gli avversari grazie a una specie di onda sonica. Cham pure, ma mentre Yuco può immobilizzarne solo uno alla volta, l'elfa ne può bloccare due contemporaneamente. Valna, invece, lancia quattro globi infuocati che agiscono come dei missili a ricerca automatica.



SCETTRO AZZURRO: Questo è, di sicuro, lo scettro più potente. Con questo prezioso oggetto Yuco lancia un lampo che uccide i nemici (praticamente una smart bomb), Cham cinque potenti fulmini verso l'alto e Valna dei grossi globi infuocati che rimbalzano per lo schermo producendo effetti disastrosi sui nemici.

percorrere diverse sezioni, affrontare i vari guardiani e i nemici che gli si presenteranno davanti e, alla fine, sfidare il malvagio Gardzauren. Le tre ragazze potranno contare anche sull'aiuto della magia, che però tende a esaurirsi con l'utilizzo. Per fortuna ci sono delle capsule a forma di stella, che contengono alcune icone. Grazie a esse sarà possibile recuperare l'energia, aumentare la potenza dell'arma e infine recuperare la potenza magica. Ogni sequenza è, inoltre divisa da delle piccole sequenze semi-animate, con dei disegni ottimamente realizzati, degni del miglior manga giapponese. In definitiva *Valis III* è un ottimo prodotto, con una grafica ben realizzata e, soprattutto, molto giocabile. Assolutamente da non perdere.









(sotto) Ecco un tipico esempio del maschilismo giapponese. Chissà perché non hanno inquadrato il bel visino della ragazza?



LE EROINE

Eccole, le tre protagoniste di *Valis III*. Impariamo a conoscerle meglio.



YUCO: La vera protagonista di tutto il gioco indossa un'armatura dorata, ed è armata con una spada magica che maneggia meglio di un samurai. Decisamente il tipo di ragazza con cui è meglio non avere discussioni.



CHAM: Le sue lunghe orecchie fanno subito intuire che non si tratta di una ragazza ma, bensì, di un'elfa. La sua arma preferita, una frusta, non sarà il massimo di lunghezza, ma in compenso è potentissima.



VALNA: Armata di un bastone magico, lancia contro i nemici delle sfere di fuoco azzurro. Non saranno molto potenti, ma permettono alla maga del gruppo di colpire anche i nemici più lontani.

89%

COMMENTO & VOTO

Valis III è il classico tipo di gioco che all'inizio non suscita un grande interesse, ma che una volta iniziato non si è contenti finché non lo si è finito. Questo è dovuto anche alla presenza delle ottime sequenze semi-animate tra un livello e un altro, che spingono il giocatore a superare questi ultimi solo per vedere la successiva. A parte questo *Valis III* resta, comunque, un ottimo gioco, con una grafica molto ben curata e un sonoro, che pur non eccellendo negli effetti, si dimostra all'altezza della situazione. L'unica pecca che gli si può attribuire è la difficoltà del gioco nei livelli avanzati, senza contare che ogni volta che si muore bisogna ricominciare un livello dall'inizio. Peccato, perché per colpa di questo fatto *Valis III* si è giocato il Power Game.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Valis III
Casa	Renovatinon Game
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



NINTENDO NES

THE FLINTSTONES





CERCHIAMO QUALCHE BONUS...

 Il cuoricione: ripristina l'energia della vita di cui state usufruendo.

 L'hamburgher: aumenta la potenza dei vostri colpi (le clavate per intenderci!).

 Il pacchetto di patatine: vi regala un cuoricino (punto-ferita).

 L'ascia: è un'arma supplementare e ha una traiettoria curva.

 La fionda: un'altra arma aggiuntiva, ha una traiettoria rettilinea.

 La faccia di Fred: vi regala una vita bonus.

Iabadabaduuuu...!!! Finalmente è arrivato il gioco degli amici che hanno segnato l'infanzia (più o meno felice) di tanti di noi..., ora perciò agguantate la vostra clava e seguite Fred nella sua avventura!!! Voi, cari, dolci cavernicolini miei dovrete aiutare il nostro eroe a ritrovare tutti i pezzi della macchina del tempo che sono stati nascosti dal perfido Dr Dutler, il quale, avendo fatto un "saltino" dal trentesimo secolo fino all'età della pietra, ha attuato il suo piano di rapimento di Dino e Hoppy (il cane e il canguro preistorico dei Flintstones) per far di loro bella mostra in uno zoo dei suoi tempi. Dovrete superare prove di ogni tipo se vorrete riuscire a salvarli, passato il primo livello, infatti, avrete a disposizione la mappa completa e da qui potrete scegliere voi stessi il percorso che preferirete.

I paesaggi che incontrerete saranno molteplici: dalla mitica e rocciosa Bedrock, alla foresta colma d'insidie; ma uno dei momenti più divertenti saranno certamente le tre partite di basket che dovrete disputare con un cavernicolo dall'aria tutt'altro che amabile!. Vi divertirete un sacco a freddare a clavate in testa i vostri nemici, ad arrampicarvi











Ecco la mappa che ci mostra il percorso che ci attende prima di poter ritrovare Dino e Hoppy.



POWER GAME

su spigoli impervi, a picchiare sulla pancia di uno pterodattilo perché non si faccia trascinare in basso dal tronco che tiene appeso al suo becco e sul quale, casualmente, sarete appollaiati voi.
Una volta vinta una delle partite di basket, inoltre, avrete un'altra magnifica opportunità: ricordate Gazoo, il piccolo extraterrestre amico degli antenati? Ebbene basterà usare il pulsante select per chiamarlo e chiedergli aiuto, lui apparirà accanto a voi e vi potrà permettere di saltare, volare o nuotare sott'acqua, a seconda della partita che avrete vinto.
Ricordate però che usufruire dell'aiuto di Gazoo e delle armi acquisite costa: durante il gioco dunque dovrete cercare di far fuori il maggior numero di trogloditi, draghetti e primordiali picchietti malefici per accumulare quante più monete vi sarà possibile.


Red Fury




Questi capelloni non mi sono simpatici per niente!


Pigliando a clavate questo coccodrillo potremo accedere ad un bonus che ci regalerà una vita!


(sx) Questo dinosauro sputa fuoco! Ahi! Scotta! (basso) Ecco uno degli aiuti di Gazoo.







I CARI, VECCHI HANNA-BARBERA

I Flintstones risalgono alla produzione del 1959 di William Hanna e Joseph Barbera, due prestigiosi autori di una moltitudine di cartoni animati ormai notissimi anche in Italia. Ricordiamo come in quegli anni essi acquistarono fama anche con titoli come: Braccobaldo, I Pronipoti ed il famosissimo Orso Yoghy. Ma tornando ai nostri eroi citiamo qualche nome dei protagonisti di questa serie: Fred, innanzitutto, capofamiglia dei Flintstones, è un tipo simpatico che veste con una pelle di leopardo e che ogni mattina si reca sempre di malavoglia a timbrare il cartellino della cava dove lavora. Poi c'è Wilma, sua moglie; ed infine la figlioletta Pebbles. I loro vicini di caverna sono i Rubble, una famiglia composta da Barney, il più grande amico di Fred; da sua moglie Betty e dal loro figlioletto Bamm-Bamm che sebbene sia ancora un lattante ha la forza di un dinosauro.

L'innovazione che questo tipo di cartone animato portò, fu quella di trasporre i problemi della nostra società in maniera gaia ed ironica, riducendo le mogli a vittime del consumismo e i mariti ad infedeli scansafatiche.... ma oggi è davvero così? Ai posteri (cioè a voi) l'ardua sentenza...

92%

COMMENTO & VOTO

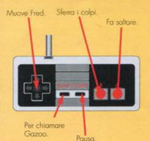
Sicuramente vi sarete già accorti della mia passione per i Flintstones... eh, cosa vi devo dire, per queste cose sono ancora una pargoletta!!!! Oggettivamente però, questa si è rivelata una cartuccia davvero divertente, non solo per il soggetto in sé, ma anche per la varietà di schermate proposte, per la velocità di gioco e per la grafica assolutamente splendida. A proposito di ciò noterete che i particolari dei movimenti sono talmente ben fatti che vi verrà la tentazione di chiedere a Fred, noto giocatore di bowling, di fare una partita con voi!!!, (scherzi a parte gli sprite sono davvero molto curati). Nel vasto panorama di giochi a piattaforme per Nintendo quello degli Antenati è senza dubbio uno dei migliori. Per il vostro sollazzo inoltre, avrete anche il supporto di un sonoro coinvolgente che certamente contribuirà ad immergervi nell'atmosfera dei fantastici anni...primordiali!!!.

SCHEDA TECNICA

Titolo	The Flintstones
Casa	Taito
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



ASTERIX



Nell'anno 50 A.C. la Gallia è interamente occupata dai romani. A dire il vero non proprio tutta. Un piccolo villaggio di indomabili galli resiste ancora all'invasore. E la vita non è facile per i legionari romani che presidiano le fortezze che circondano il villaggio... Infatti una pozione magica inventata dal druido Panoramix rende praticamente invincibili gli abitanti del piccolo villaggio i quali, fino ad ora, sono stati in grado di resistere ai numerosi tentativi di occupazione dei legionari. Ben conscio del talento di Panoramix, Cesare pensa che il villaggio non abbia nessuna possibilità di resistere senza il druido e la sua pozione, così spedisce un piccolo gruppo dei suoi migliori soldati che rapisce Panoramix mentre sta facendo una passeggiata fuori dal villaggio. Gli abitanti del villaggio non sanno più cosa fare,la loro scorta di pozione magica diminuisce e ormai non gli resta più molto tempo: o ritrovano Panoramix o si rassegnano e diventano parte dell'Impero Romano. Ma vi pare che i nostri eroici galli possano cedere? E così Abraracourcix, il capo del villaggio, ordina immediatamente ad Asterix ed al suo compagno Obelix di trovare Panoramix e di riportarlo al villaggio a tutti i costi. Il gioco si snoda attraverso 8 livelli ognuno diviso in 3 stage i quali varieranno a seconda del personaggio che deciderete di controllare. Ora tocca a voi, indossate il vostro elmo e mettetevi in cammino, la strada per Roma è veramente molto lunga....





(sx) La lente di ingrandimento evidenzia la posizione del nostro amato villaggio. I romani non riusciranno a metterci le mani.



Obelix minatore? Non sembra in difficoltà.



(sopra) Un legionario non costituisce certo un problema per il nostro piccolo amico.





(sopra) Vedere Obelix che saltella è un vero spasso.

GLI EROICI GALLI...



ASTERIX: Ecco l'eroe di questa avventura. Guerriero famoso per la sua grande presenza di spirito, intelligenza, agilità e per il suo possente fisico. Per fortuna che c'è la pozione di Panoramix....



OBELIX: Obelix è l'inseparabile amico di Asterix, sempre disposto a seguirlo in qualunque missione purché naturalmente non manchino cinghiali (e tanti) a colazione e ci sia la possibilità di menare le mani.



PANORAMIX: È il venerabile druido del villaggio ed anche il celebre inventore della pozione della superforza che però sembra anche esser l'unica che gli riesce...mah! Misteri della culinaria...

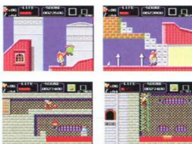


Raves

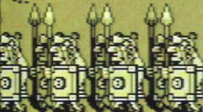
84%

COMMENTO & VOTO

Gallia est omnis divisa in partes tres quarum... ehm scusate ragazzi, questo non c'entra o forse sì!?! Beh comunque credo che sia meglio parlare del gioco. La grafica è buona, i personaggi di Goscinny ed Uderzo sono stati riprodotti veramente bene ed in certi momenti sembra quasi di trovarsi di fronte ad un cartone animato, tanto sono fluide le animazioni dei nostri eroi. Peccato per i fondali veramente poveri di dettagli e per la colonna sonora che, anche se non è realizzata male, non ha nulla a che vedere con la mitica musichetta del cartone animato, il che va tutto a scapito dell'atmosfera. L'ottima giocabilità, un livello di difficoltà ben calibrato ed alcune interessanti innovazioni come la variazione dei livelli a seconda del personaggio che si guida, lo rendono un valido acquisto per tutti gli amanti dei platform games, anche se sinceramente il gioco non raggiunge i livelli di Sonic o di Paperino.



(dx) Non capiamo che cosa abbia da sorridere Cesare con tutte le batoste che Asterix & C. gli hanno rifilato. Se sapesse che cos'ha in serbo per lui Bruto...





"Un nanetto qua, un nanetto là". È proprio divertente, peccato che non siano disposti a collaborare.









SONO PAZZI QUESTI ROMANI

Lo sappiamo che questo titolo non c'entra molto con questo box ma ci piaceva e così abbiamo deciso di metterlo comunque. Visto che ci siamo, eccovi una rapida descrizione degli oggetti che potrete trovare durante il gioco:

OSSA: Raccoglietene 50 ed alla fine del livello raggiungerete un bonus stage nel quale non controllerete né Asterix né Obelix bensì Idefix.

CHIAVE: Serve per aprire le porte dietro le quali sono nascosti i mostri di fine livello

CUORE: Aumenta di un'unità la vostra energia

BORSA: Vi aggiunge 500 punti

MONETA: Vi aggiunge 200 punti

CARNE: Aumenta la vostra energia.

POZIONE ESPLOSIVA: Può esser utilizzata solo da Asterix ed è molto utile per uccidere i nemici a distanza e per distruggere i macigni.

MENHIR: Questi invece possono esser utilizzati solo da Obelix ed hanno un effetto veramente devastante.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Asterix
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1-2
Continua?	Infiniti
Livelli di Difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



89%

COMMENTO & VOTO

In *Chessmaster* non troverete grafica stratosferica e sonoro da urlo, ma non sarebbe da scacchista serio pretendere queste cose. L'opzione "suggerimenti" lo rende adatto anche ai principianti, mentre gli esperti non rimarranno delusi dalla qualità dell'intelligenza artificiale. Se quella che vi interessa è una sana sfida mentale all'ultimo pedone nella quale la vostra intelligenza ha la possibilità di dispiegarsi in tutto il suo fulgore, allora *Chessmaster* risponderà pienamente ai vostri desideri. Se invece siete Random, forse farete meglio a rivolgervi verso altri tipi di gioco. Detto tra noi (di nascosto dalla redazione), non badate al voto: per qualunque amante della guerra su 64 caselle questo è a tutti gli effetti un Powergame!


Raist

SCHEDA TECNICA

Titolo	Chessmaster
Casa	Hi Tech Expressions
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	8

STRATEGIA

SOTTO CONTROLLO



CHESSMASTER



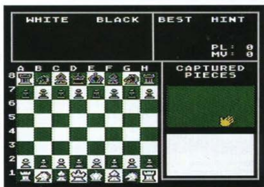
Tutti i Karpov e i Kasparov in erba troveranno pane per i loro denti in *Chessmaster*!

Gli scacchi sono un gioco di strategia rilassante ed appassionante al tempo stesso. Una guerra simulata che richiede nervi saldi, conoscenza del proprio avversario, capacità di prevedere le sue mosse e un'accurata pianificazione. Fin dai primi -giganteschi - computer, una delle sfide più grandi per i programmatori fu realizzare un programma che simulasse i complessi meccanismi logici necessari per condurre il tradizionale esercito di pezzi di legno durante una partita a scacchi. Riuscirci avrebbe infatti significato compiere un passo significativo verso la realizzazione di una vera Intelligenza Artificiale. Questi tentativi sono stati coronati dal successo, e oggi anche sul piccolo NES è possibile avere a disposizione programmi come *Chessmaster* che, pur non giocando come il campione del mondo, offrono la possibilità di misurarsi contro un avversario capace ed impegnativo.
Il programma è stato pensato per offrire il massimo in fatto di intelligenza di gioco, senza che i preziosi bit a disposizione venissero sprecati in grafica brillante o accompagnamenti musicali del tutto fuori luogo. Sono disponibili due viste: tradizionale e "sala di guerra". Nella prima la scacchiera viene mostrata in vista dall'alto con i pezzi rappresentati dai simboli tradizionali (come negli schemi della Settimana Enigmistica), nella seconda al riquadro che mostra la posizione dei pezzi si aggiungono informazioni sulle mosse effettuate, sui pezzi catturati e perfino suggerimenti sulle mosse da compiere.
Il computer ai livelli superiori gioca bene, ed è questa la cosa più importante da tenere in considerazione, anche se qualche volta compie inspiegabilmente errori grossolani (scambi di pedoni perdenti o catture che scoprono l'arrocco, per esempio). È un avversario tenace, e illudersi di potere riposare sugli allori dopo avere raggiunto una posizione favorevole è molto pericoloso. Se non vi siete mai avvicinati agli scacchi, provate a fare qualche partita con un amico. Se scoprirete che vi piacciono, ed avete un NES in casa, il mio consiglio non può essere che uno...

(dx) La partita sta per cominciare, oliate le rotelline nella vostra testa, vi serviranno!!!







MICRO GENIUS, IL COMPATIBILE.

Non c'è niente di più originale che giocare con la Console Marpes 7600 Micro Genius



Design "Big Box"
Vincitore del Premio TWC Design 1991

- **Uscita stereofonica con cuffia in dotazione**
- **Tasto espulsione cartuccia**
- **Tasto reset**
- **Uscite audio video per monitors**
- **Alimentatore, Cavo RF e Deviatore TV**

Inoltre nella confezione troverete una splendida cartuccia gioco e DUE JOYSTICK TURBO per giocare subito con i vostri amici!



...e la versione ACTION KIT...



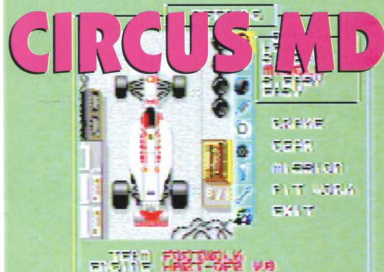


MARPES

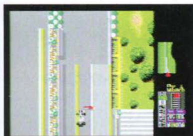
Elettronica MARPES srl
Via Montedoro, 77
80059 Torre del Greco
Napoli
Tel. 081/8821044
Fax 081/8829113



F1 GP CIRCUS MD



Se ci sono dei giochi di cui il Megadrive sente la carenza, questi sono le simulazioni automobilistiche. In effetti, se ci si pensa un attimo, non esistono giochi di questo tipo per il sedicibit di casa Sega a parte *Super Monaco GP*. *F1 GP Circus MD* ha però tutte le carte in tavola per migliorare notevolmente questa situazione.
Questo gioco uscì la prima volta per il PC Engine nel '90 e l'anno scorso rifece la sua comparsa in versione migliorata sotto il punto di visto tecnico, e aggiornata per quanto riguardava i circuiti e le loro caratteristiche. *F1 GP Circus MD* è fondamentalmente la versione '92 di questo stupendo prodotto targato Nichibutsu.
In questo gioco impersonate un giovane pilota appena approdato nel mondo della formula uno, desideroso di ripercorrere la strada di tutti i campioni di





(Sopra) Per guadagnarsi la Pole Position occorre realizzare il miglior tempo durante le prove ufficiali...

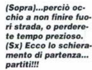












(Sopra)...perciò occhio a non finire fuori strada, o perdere te tempo prezioso. (Sx) Ecco lo schieramento di partenza... partiti!!!

BANDIERE, BANDIERINE E STRISCIONI

Come nelle gare, a seconda della situazione che si viene a creare in quel momento in pista, compaiono delle bandierine colorate. Ma cosa vorranno mai significare?


Indica che ci sono degli ostacoli sulla pista, e quindi di procedere con cautela. Compare molto spesso in casi di incidenti.


Indica che il giocatore sta per essere doppiato, e per cui di fare attenzione.


Indica che la gara è stata sospesa dal Commissario di gara. Tutte le macchine devono fermarsi immediatamente.


Quando questa bandiera fa la sua comparsa, significa che il giocatore è entrato nella fase dei doppiaggi, e che quindi dovrà superare delle macchine che procedono molto lentamente.


Appare per segnalare la fine di una situazione di pericolo (bandiera gialla).


Quando appare vuol dire che il giocatore ha terminato la gara con buon esito.


Ahi, ahi. Se durante la gara appare questa bandiera, vuol dire che il giocatore ha commesso qualche scorrettezza, e quindi SQUALIFICATO!







Ahi! L'auto deve avere qualche problema. Ma per fortuna ci sono i meccanici.







(Sopra) FRENA!!!! Non vorrai finire la gara anzi tempo, vero? (Dx) Come non detto...

Porca puzzola, si è rotto il motore! Su, su. Non disperare, la prossima volta andrà meglio.

questa prestigiosa categoria motoristica.

All'inizio dovrete scegliere in quale scuderia cominciare a correre. Naturalmente essendo il primo ingaggio, la scuderia che sceglierete non sarà tra le migliori del campionato, tuttavia non è impossibile ottenere dei buoni piazzamenti nelle gare, come terzi o quarti posti. Tutto dipenderà, però, dalle scelte tattiche e dalle modifiche tecniche apportate alla vostra vettura e, ancora più importante, dalla vostra abilità come pilota nel condurre la gara. È perciò importante avere un'ottima conoscenza del tracciato e una buona familiarità con i comandi della vettura. Se poi otterrete dei buoni risultati, potrete anche aspirare a entrare in un'altra scuderia più prestigiosa e quindi a gareggiare con mezzi più potenti e affidabili.

SEGNALETICHE VARIE

Ogni tanto (non sempre) fanno la loro comparsa dei cartelli che preavvisano il giocatore di una curva imminente, di una chicane, ecc...



CURVA PICCOLA: È una curva abbastanza larga da poter essere affrontata a tutta velocità.



CURVA NORMALE: È piuttosto stretta, per cui è consigliato rallentare leggermente per poi affrontarla senza problemi.



CHICANE: Per affrontare questa difficilissima doppia curva bisogna rallentare il più possibile e avere tanta fortuna...





'P': Indica che avete qualcosa che non va, e che dovete quindi entrare ai box.

OPTIONAL DI SERIE

Per vincere una gara, occorre sistemare l'auto a seconda del circuito e delle sue caratteristiche, avendo cura di scegliere le gomme giuste, il tipo di freno...

- Con questa opzione potete regolare la sensibilità del volante dell'auto.
- Scegliere il musetto non sarà importante come scegliere le gomme, ma ha un importanza fondamentale sull'assetto e sulla tenuta di strada che avrà la macchina durante la corsa.
- Scegliete quelle sbagliate (gomme da bagnato su strada asciutta) e vi ritroverete fuori pista in men che non si dica!
- Regolano l'assetto dell'auto. È importante fare la scelta giusta, soprattutto se il circuito presenta delle cunette.
- Importantissimi nelle curve, se frenano poco andrete fuori strada e se frenano troppo perderete tempo inutile.
- Con questa opzione potete scegliere se avere una buona ripresa risentendone sulla velocità, o viceversa.
- Scegliere quello manuale è un po' come suicidarsi. Meglio quello automatico.
- Anche avere cura dell'auto e cambiare le gomme ha la sua importanza. Con questa opzione potete scegliere se fare voi tutto questo o se aspettare ogni volta che venga sistemato tutto in modo automatico.

COMMENTO & VOTO

90%

Nonostante *F1 GP Circus MD* sia un gioco con visuale dall'alto, ha tutte le caratteristiche per essere considerato una vera simulazione di F1. Innanzitutto la velocità veramente impressionante, capace di trasmettere al giocatore una sensazione tutta particolare, come se stesse veramente correndo su uno di quei bolidi. In effetti il gioco è talmente veloce che ci vuole una prontezza di riflessi incredibile per affrontare senza problemi una curva, senza contare che di quest'ultime ce ne sono tante, e che perciò bisogna conoscere bene anche il circuito. Fortunatamente prima di ogni gara è possibile fare tutta la pratica che si vuole usufruendo dell'opzione 'Free Run'. Rimanendo sull'argomento opzioni bisogna dire che c'è il rischio di perdersi tra di esse. I programmatori hanno pensato proprio a tutto, dalla pratica nelle curve all'opzione Save per ricominciare esattamente da dove si era arrivati nell'ultima partita. Credo che anche il più scettico tra i videogiocatori troverà *F1 GP Circus MD* entusiasmante.

SCHEDA TECNICA

Titolo	F1 GP Circus MD
Casa	Nichibutsu
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Numero dei circuiti:	15

GUIDA

SOTTO CONTROLLO



COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →



HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!

NEGOZIO APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9.00 ALLE 19.30
ORARIO CONTINUATO
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
RIPARAZIONI DI QUALSIASI TIPO DI CONSOLES
PERCHE' COMPRARE UN GIOCO A SCATOLA CHIUSA?????
INVITO ALLA PROVA PRESSO I NOSTRI LOCALI

GAMEBOY LIT.155.000

ADATTATORE 220V	LIT.19.000
CARRY ALL	LIT.22.000
CASE BOY	LIT.29.000
KIT 4 GIOCATORI	LIT.55.000
GAME BAG	LIT.12.000
KIT DI PULIZIA	LIT.19.000
LIGHT BOY	LIT.39.000
SOUND BOOSTER	LIT.39.000
WIDE BOY	LIT.29.000

SOFTWARE PER GAMEBOY

ADDAMS FAMILY	LIT.59.000	FIST OF STAR	LIT.57.000
ADVENTURE ISLAND	LIT.67.000	FLYING WARRIORS	LIT.59.000
ALTERED SPACE	LIT.64.000	FORTIFIED ZONE	LIT.59.000
AMAZING PENGUIN	LIT.59.000	FORTRESS OF TEAR	LIT.57.000
AMAZING SPIDERMAN	LIT.59.000	GHOSTBUSTERS	LIT.54.000
AMAZING TATERS	LIT.59.000	GO GO TANK	LIT.54.000
ASMIK WORLD	LIT.57.000	GREMLINS II	LIT.64.000
ATOMIC PUNK	LIT.59.000	HARMONY	LIT.59.000
BARBIE	LIT.59.000	HIGH STAKES	LIT.59.000
BASEBALL	LIT.59.000	HOME ALONE	LIT.67.000
BASES LOADED	LIT.62.000	HOOK	LIT.56.000
BATMAN	LIT.59.000	HUDSON HAWK	LIT.59.000
BATTLE SHIP	LIT.64.000	HUNT FOR RED OCT	LIT.59.000
BATTLE TOADS	LIT.67.000	IN YOUR FACE	LIT.59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	LIT.64.000	ISHIDO	LIT.59.000
BILL&TED'ADV	LIT.64.000	JANKEMAN	LIT.59.000
BILLY ELLIOT FAST TR.	LIT.59.000	JEOPARDY	LIT.69.000
BLADES O STEEL	LIT.59.000	JORDAN VS BIRD	LIT.59.000
BOJACKSON FOOTB	LIT.69.000	KLAX	LIT.54.000
BOMBER BOY	LIT.54.000	KWIRK	LIT.59.000
BOOMERS ADVENTUR	LIT.54.000	LEGEND OF ZOD	LIT.59.000
BOXXLE	LIT.59.000	LOOPZ	LIT.59.000
BRAIN BENDER	LIT.59.000	MARBLE MADNESS	LIT.62.000
BUBBLE BOBBLE	LIT.54.000	MARIO & JOSSY	LIT.62.000
BUBBLE GHOST	LIT.59.000	MARUS MISSION	LIT.56.000
BURGER TIME DELUX	LIT.59.000	MEGA MAN DR.WILY	LIT.61.000
CAESAR PALACE	LIT.59.000	MEG MANII	LIT.64.000
CASTELVANIA II	LIT.59.000	MERCENARY FORCE	LIT.59.000
CHASE HQ	LIT.54.000	METROID II	LIT.62.000
CHESS MASTER 2000	LIT.54.000	MICKEY DANG CHASE	LIT.59.000
CYRAID	LIT.62.000	MISTERIUM	LIT.59.000
CYCLE GRANPRIX	LIT.62.000	MOTOCROSS MANIAC	LIT.55.000
CRYSTAL QUEST	LIT.54.000	NAVY SEALS	LIT.59.000
DAYS OF THUNDER	LIT.62.000	NBA ALLA STAR CH	LIT.59.000
DEADALIENSOPUS	LIT.59.000	NEKKETS DODGE	LIT.59.000
DEAD HIT SCRASH	LIT.59.000	NINJA BOY	LIT.72.000
DOUBLE DRAGON II	LIT.54.000	NFL FOOTBALL	LIT.55.000
DOUBLE DRIBBLE	LIT.67.000	OPERATION C	LIT.55.000
DRACULA II	LIT.59.000	PAPERBOY	LIT.59.000
DUCK TALES	LIT.62.000	PAPERBOY II	LIT.62.000
F1 BOY	LIT.59.000	PARODIUS	LIT.54.000
F1 HERO	LIT 59.000	REVENGE OF GATOR!	LIT.59.000
F1 SPIRIT	LIT.59.000	ROBOCOP II	LIT.57.000
FASTEST LAP	LIT.59.000	STAR TREK	LIT.72.000
FINAL FANTASY ADV	LIT.69.000	TEN.NINJA TURTLE II	LIT.62.000
FINAL FANTASY LEG	LIT.64.000	TERMINATO II	LIT.61.000
FISH DOODLE	LIT.57.000	WWF WRESTLING	LIT.61.000

SUPERFAMICOM

RGB-SCART LIT.450.000 — **PAL LIT.460.000**

ADATTATORE 220 VOLT	LIT .14.500
ADATTATORE SF/SNES	LIT .28.000
ASCII JOYPAD	LIT .58.000
CAVO RGB	LIT. 38.000
CAVO AUDIO-STEREO	LIT. 45.000
HORI COMMANDER	LIT. 58.000
JB KING JOYSTICK	LIT.149.000
CAVO AV	LIT. 22.000
SUPERJOYPAD	LIT. 42.000

SOFTWARE PER SUPERFAMICOM

AREA 88	LIT. 98.000	HYPER ZONE	LIT 102.000
ASTROLAISER	LIT. 83.000	HYRYUU NO KEN	LIT.169.000
AUGUSTA GOLF	LIT.159.000	HOLE IN ONE	LIT.138.000
BATTLE BLAZE	LIT.157.000	JERRY BOY	LIT.165.000
BIG RUN	LIT . 76.000	JOE & MAC..(SN)	LIT.129.000
BOXING	LIT.147.000	LEMMINGS	LIT.133.000
CASTELVANIA IV(SN)	LIT.122.000	MONKEY JIRO	LIT.129.000
CHESSMASTER(SN)	LIT.127.000	MUSYA	LIT.157.000
CONTRA SPIRIT	LIT.134.000	OTHELLO	LIT.149.000
DARIUS TWIN	LIT.119.000	PAPERBOY II (SN)	LIT.125.000
DIMEN.FORCE(SN)	LIT.113.000	PEBBLE BEACH	LIT.173.000
DRACULA	LIT.135.000	PILOT WINGS	LIT.121.000
DRAGON BALL	LIT.189.000	PITFIGHTER (SN)	LIT.119.000
DRAGON PLAYER	LIT.149.000	POPULOUS	LIT. 79.000
DUNGEON MASTER	LIT.149.000	POPULOUS (SN)	LIT.113.000
EXAUST HEAT	LIT.146.000	PROFESSIONAL BAS.	LIT.131.000
F-ZERO	LIT.127.000	RIVAL TURF(SN)	LIT.126.000
F1 GRAN PRIX	LIT.169.000	ROCKETEER	LIT.129.000
FIN. FANTASY II(SN)	LIT.144.000	R.P.M. RACING.(SN)	LIT.119.000
FINAL FIGHT	LIT.135.000	SIM CITY	LIT.125.000
GAMBA L.BASEBALL	LIT.128.000	SIM EARTH	LIT.113.000
GOEMON	LIT.127.000	SOUL BLADER	LIT.109.000
GRADIUS III	LIT.112.000	SUPER ALESTE	LIT.157.000
GUNDAM F91	LIT.109.000	SUPER CUP SOCCER	LIT.167.000
SUPER R-TYPE	LIT. 99.000	SUPER FOR.SOCCER	LIT.139.000
SUPER STADIUM	LIT.123.000	S. GHOULS'N'GHOST	LIT.124.000
SUPER TENNIS	LIT.123.000	S.MARIO WORLD	LIT.119.000
SUPER WAGYAN L..	LIT.118.000	THUNDER SPIRITS	LIT.116.000
SUPER WREST.MAN I.	LIT.108.000	ULTRA BASEBALL	LIT.129.000
WORLD L.SOCCER	LIT.119.000	WONDER OF Y'(SN)	LIT.136.000
ZELDA	LIT.149.000	WONDERBOY	LIT.156.000

MEGA CD CON 2 GIOCHI LIT.799.000

TITOLI DISPONIBILI:

EARNEST EVANS	LIT. 99.000
HEAVY NOVA	LIT. 99.000
SOL PEACE	LIT. 99.000
TENKA FUBU	LIT. 95.000
NOSTALSIA	LIT. 119.000
WOOD ROCK	LIT . 75.000
FRAY AREA	LIT. 99.000

Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!!

COME ORDINARE:

TELEFONO	FAX	POSTA	24 ore su 24 in B B S
051-343.504 051-343.362	051-344.906	COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA	051-347.736

SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
corriere (pagamento anticipato):a forfait Lit. 40.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO
AMSTRAD — SOFTEL

GVP point

SOFT center LEADER

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
TUTTE LE CARTUCCE DA NOI COMMERCIALIZZATE SONO ORIGINALI
COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA UNICA SEDE IN ITALIA

MEGADIRIVE

RGB-SCART	PAL
LIT.256.000	LIT.266.000

ADATTATORE MEGADRIVE/GENESIS..LIT.16.500
PRO-1 JOYSTICK..........................LIT.33.000
PRO-2 JOYPAD............................LIT.30.000
POWER PAD.................................LIT.29.000
TURBO PAD..................................LIT.36.000
XE-8 SUPERJOYSTICK..................LIT.57.700
REMOTE CONTROL JOYPAD...............LIT.37.000

SOFTWARE PER MEGADRIVE

688 ATTCACK SUB..............USA..........LIT.147.000
ABRAMS BATTLE TANK.....USA..........LIT.118.000
AEREOBLASTER..LIT. 92.000
AIR BUSTER.........................USA..........LIT.106.000
AIR DIVER..LIT. 88.000
ALEX KIDD..LIT. 67.000
ALEX KIDD ENHANCHED....USA..........LIT. 84.000
ALISIA DRAGON..LIT.114.000
ALTERED BEAST..................USA..........LIT. 39.500
ARNOLD PALMER GOLF.....USA..........LIT.112.000
ARROW FLASH..LIT. 37.500
ARROW FLASH....................USA..........LIT.104.000
ART ALIVE..........................USA..........LIT. 87.000
ATOMIC ROBOKID.....................................LIT. 34.000
BACK TO FUTURE III............USA..........LIT.102.000
BADOMEN...LIT.105.000
BARE KNUCKLE.......................................LIT. 83.000
BATTLE GOLFER......................................LIT. 25.000
BATTLE OF AXIS.....................................LIT. 63.000
BATTLE MANIA..LIT. 83.000
BATTLE MANIA....................USA..........LIT. 86.000
BEAST WARRIORS...................................LIT.129.000
BLOCK OUT...LIT. 39.000
BONANZA BROTHERS...............................LIT. 48.000
BONANZA BROTHERS..........USA........LIT. 56.000
BRAST WARRIORS...................................LIT.116.000
BUCK ROGERS..LIT.117.000
BUCK ROGERS.....................USA........LIT.139.000
BURNING FORCE.....................................LIT. 63.000
BUSTER DOUGLAS BOXING.USA........LIT. 99.000
CALIFORNIA GAMES...........USA........LIT.105.000
CENTURION..........................USA........LIT. 99.000
COMMANDO II...LIT. 81.000
CRACK DOWN...LIT. 36.000
CRUDE BUSTER.....................USA........LIT.116.000
CRUDE DUDES.......................USA........LIT.129.000
CYBERBALL...........................USA........LIT. 99.000
DAIMAKAIMURA......................................LIT. 78.000
DANGEROUS SEED..................................LIT. 63.000
DARIUS II...LIT .61.000
DARK CASTLE...LIT. 89.000
DARK CASTLE.......................USA......LIT. 99.000
DARWIN 4081...LIT. 29.000
DAHNA...LIT. 96.000
DECAPATTACK......................USA......LIT. 99.000
DESERT STRIKE.....................................LIT.110.000
DICK TRACY...LIT. 49.000
DINAMITE DUCK...................U.SA......LIT. 99.000
QUACKSHOT(DONALD DUCK).............LIT. 77.000
DOUBLE DRAGON II................................LIT.133.000
DOUBLE DRAGON II................USA......LIT.137.000
EA ICE HOCKEY......................................LIT. 98.000
EL VIENTO.............................USA......LIT.135.000
F1 CIRCUS...LIT. 94.000
F1 HERO..LIT. 87.000
F1 GRAN PRIX...LIT. 96.000
F-22 INTERCEPTOR..................................LIT . 86.000
F-22 INTERCEPTOR..................USA......LIT.115.000
FAERY TALES.........................USA......LIT .83.000
FANTASIA...LIT. 71.000
FANTASY SOLDIER..................................LIT.110.000
FANTASY STAR II.....................USA.....LIT.145.000
FANTASY STAR III....................USA.....LIT.145.000
FASTEST ONE...LIT.112.000
FATAL REWIND.......................................LIT. 83.000
FATAL REWIND........................USA.....LIT. 99.000
FIGHTING MASTER.................................LIT. 86.000
FINAL BLOW...LIT. 89.000
FINAL ZONE............................USA.....LIT.105.000
FIRE MUSTANG.......................................LIT. 67.000
FORBIDDEN CITY.....................................LIT. 42.000
GAIN GROUND..LIT. 42.000
GAIN GROUND.........................USA....LIT.103.000
GALAXY FORCE II....................................LIT. 83.000
GALAXY FORCE II.....................USA....LIT.109.000
GHOSTBUSTERS....................USA.....LIT. 99.000
GOLDEN AXE...LIT. 71.000
GOLDEN AXE II......................USA.....LIT. 99.000
GRANADA..LIT. 32.000
GYNOUG..LIT. 63.000
HARD DRIVING.......................................LIT. 88.000
HARD BALL..........................USA.....LIT.111.000
HEAVY NOVA........................USA.....LIT.124.000
HELL FIRE...LIT. 39.000
HERZOG ZWEI......................USA.....LIT. 89.000
HUNTER JOKO.......................................LIT. 52.000
I LOVE MICKEY MOUSE...........................LIT. 95.000
IMMORTAL..LIT. 98.000
IMMORTAL...........................USA.....LIT . 98.000
JAMES POND..LIT. 69.000
JEWEL MASTER.....................................LIT. 46.000
JOE MONTANA FOOTBALL.....................LIT. 75.000
JOHN MADDEN FOOTBALL II.............LIT. 79.000
JOHN MADDEN FOOTBALL II..USA...LIT.121.000
JU JU LEGEND (TOKI)..........................LIT. 75.000
JUNCTION...LIT. .49.000
KAGEKI...LIT. 63.000
KUGA..LIT. 56.000
LAST BATTLE.......................USA...LIT. 87.000
LEGEND OF NINJA BURAI.....................LIT. 95.000
LEYNOS..LIT. 32.000
MAGICAL GUY......................................LIT. 59.000
MAGICAL HAT......................................LIT. 32.000
MARIO LEMIEUX HOCKEY........USA..LIT.104.000
MARVEL LAND......................................LIT. 73.000
MASTER OF MONSTER...........................LIT. 67.000
MASTER OF WEAPON............................LIT. 67.000
MEGA PANEL..LIT. 49.000
MERCS.....................................USA..LIT.117.000
MICKEY M.CASTLE ILLUSION............LIT. 73.000
MICKEY M.CASTLE ILLUSION..USA..LIT.107.000
MOONWALKER.......................USA..LIT. 98.000
MIDNIGHT RESISTENCE.......................LIT. 91.000
MIKE DICTA FOOTBALL...........USA..LIT. 77.000
MISTIC DEFENDER.................USA..LIT.117.000
MONSTER HUNTER................................LIT. 54.000
MONSTER LAIR (WONDERBOY III)....LIT. 32.000
MONSTER WORLD..................................LIT. 99.000
OUTRUN..LIT. 52.000
PAPERBOY.................................USA.LIT. 87.000
PAT RILEY BASKET..................USA..LIT. 95.000
PGA TOUR GOLF...................................LIT .99.000
PHELIOS...LIT .34.000
PITFIGHTER...............................USA.LIT.109.000
POPULOUS..LIT. 63.000
PSO BLADE...LIT. 38.000
RAIDEN...LIT. 65.000
RAIDEN.......................................USA...LIT.125.000
RAMBO III...LIT. 71.000
RENT A HERO......................................LIT. 67.000
RING OF POWER..................................LIT.114.000
RING OF POWER......................USA...LIT.125.000
ROAD BLASTER....................................LIT.104.000
ROAD RASH...LIT. 99.000
ROAD RASH...............................USA..LIT.103.000
ROBOCOD.(JAMES POND II)..............LIT. 87.000
ROLLING THUNDER II..........................LIT. 110.000
ROAD BLASTERS.......................USA..LIT. 93.000
SAINT SWORD.....................................LIT. 62.000
SD VARIS..LIT.112.000
SHADOW DANCER....................USA..LIT. 89.000
SHADOW OF THE BEAST.........USA..LIT.118.000
SHANGAI III...LIT 85.000
SHINING THE DARKNESS........USA..LIT.146.000
SLIME WORLD.....................................LIT.104.000
SONIC THE EDGEHOG...........................LIT. 83.000
SWORD OF SODAN...............................LIT. 99.000
SPEEDBALL II...........................USA..LIT. 99.000
SPIDERMAN..LIT. 54.000
STAR FLIGHT.......................................LIT. 99.000

STAR CONTROL................USA....LIT.109.000
STEEL EMPIRE...............................LIT. 97.000
STEEL EMPIRE..................USA....LIT.116.000
STREET OF RAGE.............USA....LIT.108.000
STRIDER..LIT. 58.000
STRIDER...........................USA.....LIT.141.000
SUPER FANTASY ZONE..............LIT.118.000
SUPER HANG-ON.........................LIT. 65.000
SUPER LEAGUE...........................LIT .62.000
SUPER MASTER GOLF.................LIT. 69.000
SUPER SHINOBI...........................LIT. 69.000
SUPER THUNDER FORCE II........LIT. 77.000
SWORD OF SODAN......................LIT. 38.000
SWORD OF VERMILLION..USA...LIT.135.000
TASK FORCE HARRIER...............LIT.107.000
TECMO WORLD CUP 92...............LIT . 96.000
THE PROFESSIONAL BASEB.92.LIT. 53.000
THUNDERFOX.................USA......LIT. 99.000
THUNDER FORCE II.........USA......LIT. 84.000
TOE JAM & EARL..........................LIT .98.000
TOMMY LASORDA BASEB.USA..LIT.129.000
TRAMPOLINE TERROR. .... USA..LIT. 94.000
TROUBLE SHOOTER....USA.........LIT. 97.000
TRUXTON.......................USA......LIT. 84.000
TURRICAN...................USA.........LIT. 79.000
TWIN COBRA...............USA.........LIT. 79.000
TWO CRUDES DUDES..................LIT.119.000
ULTIMATE QIX...............USA.......LIT. 89.000
UNDERLINE...................................LIT .96.000
USA SUPERBASKETBALL...........LIT. 69.000
VERITEX......................................LIT. 44.000
VOLFIED......................................LIT. 44.000
WADONA FOREST.........................LIT. 63.000
WANI WANI WORLD.....................LIT. 82.000
WAR SONG.................USA.........LIT.114.000
WARRIORS OF ROME...USA........LIT.127.000
WHIP RUSH..................................LIT. 29.000
WINGS OF WAR.............USA......LIT.111.000
WOLF IN BATTLE FIELD II...........LIT. 79.000

RICHIEDETE IL CATALOGO COMPLETO

NEO GEO LIT. 699.000
MAX 330 JOYSTICK....LIT.137.000
MEMORY CARD..........LIT. 69.000
MODULATORE PAL....LIT. 29.000
RGB CABLE...............LIT. 29.000

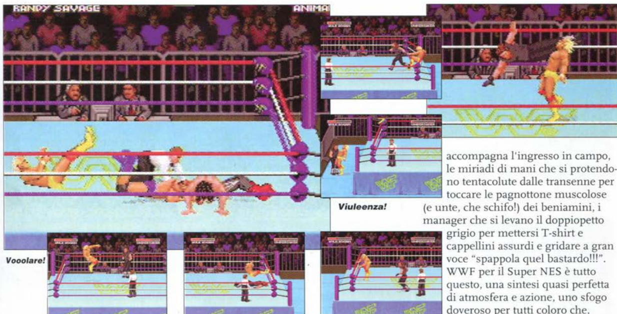
ALFA MISSION II........LIT.299.000
BASABALL 2020........LIT.339.000
BLUE'S JOURNEY......LIT.299.000
BOWLING...................LIT.289.000
BURNING FIGHT.........LIT.299.000
CROSS SWORD..........LIT.289.000
CYBER LIP..................LIT.269.000
EIGHT MAN..................LIT.310.000
FATAL FURY................LIT.369.000
FOOTBALL FRENZY..LIT.349.000
GHOST PILOTS..........LIT.289.000
KINGS OF MONSTER.LIT.289.000
LAST RESORT.......TELEFONARE
MAGICIAN LORD........LIT.299.000
NAM 1975...................LIT.210.000
NINJA COMBAT..........LIT.299.000
PUZZLED....................LIT.169.000
RIDING HERO!............LIT.269.000
ROBO ARMY...............LIT.319.000
SENGOKU...................LIT.299.000
SOCCER BROWL.......LIT.310.000
SUPER SPY................LIT.299.000
TOP PLAYER GOLF...LIT.309.000
TRACY RALLY...........LIT.309.000

GAMEGEAR LIT. 248.000
TV TUNER.....LIT.235.000
TITOLI PER GAME GEAR
A PARTIRE DA LIT.36.000

RICHIEDETE IL NOSTRO LISTINO COMPLETO AI NUMERI 051/343504-362

SN SUPER NES

WWF - Super Wrestlemania



Viuleenza!

Vooolare!

Anni fa il Wrestling in Italia non esisteva, sulle prime TV private in compenso faceva capolino il catch, una versione nipponica meno edulcorata e spettacolare della lotta libera americana ma dove gli sganassoni volavano sul serio. Le donne soprattutto erano, e sono tutt'ora, di una crudeltà incredibile, anche quelle che si presentano in tutini candidi e con visi angelici. Da un paio d'anni l'ormai onnipresente Dan Peterson (forse lo conoscete come Den Pidrsn) ha fatto entrare nelle case degli italiani i volti e le coreografie di quella farsa tipicamente statunitense che vede dei bambinoni in mutande, tirati su ad hamburger e bisteccone, che si menano come dei disperati senza peraltro farsi assolutamente nulla. Quello che in realtà affascina non è tanto la lotta in sé quanto piuttosto l'ambiente, il background di personaggi che fingono di odiarsi anche fuori dal ring, ognuno col proprio jingle personale che ne accompagna l'ingresso in campo, le miriadi di mani che si protendono tentacolute dalle transenne per toccare le pagnottone muscolose (e unte, che schifo!) dei beniamini, i manager che si levano il doppiopetto grigio per mettersi T-shirt e cappellini assurdi e gridare a gran voce "spappola quel bastardo!!!". WWF per il Super NES è tutto questo, una sintesi quasi perfetta di atmosfera e azione, uno sfogo doveroso per tutti coloro che, guardando questo "sport" alla TV, si sentono prudere le mani e cercano di picchiare la sorellina. La grafica digitalizzata riproduce fedelmente le sembianze dei wrestlemen mentre inquadratura del campo da un'angolazione



Certo che una ginocchiata "proprio lì" fa un male...!

IL BOX DELLA BOXE

Il campionario televisivo di colpi è stato riprodotto al gran completo, tanto che i quattro tasti del joypad hanno funzioni multiple, addirittura variabili a seconda delle situazioni. Lo stesso pulsante può servire ad esempio per tirare un calcio, per lanciare l'avversario fuori dal ring, per effettuare un laccio al collo e così via, tanto che nel "sotto controllo" siamo stati costretti a includere solo le mosse principali. I "voli d'angelo" si sprecano (come anche le sederate sul tappeto quando qualcosa non va per il verso giusto), i doppi calci volanti vengono dispensati come se niente fosse e le transenne sulla testa sono sempre dolorosissime. Chi più spettacolo ha, più ne metta.

BEI VISINI

Ogni personaggio nel gioco rispecchia le caratteristiche fisiche dei wrestler in muscoli e ossa, sia per l'aspetto che per peso e quindi agilità. Con chi fareste uscire a cena la vostra prof. di italiano?


"MACHO MAN" RANDY SAVAGE da Sarasota, Florida - peso 245 lb - ero anch'io così, poi ho fatto palestra...


JAKE "THE SNAKE" ROBERTS dalle Montagne Rocciose - peso 249 lb - il fratello di Cicciolina


THE UNDERTAKER dalla Valle dalla Morte - peso (morto) 328 lb - trova i clienti per un'agenzia di pompe funebri


HULK HOGAN da Venice Beach, California - peso 303 lb - una fortuna dilapidata in magliette


HAWK da Chicago - peso 277 lb - vorrei sapere il nome della sua visagista

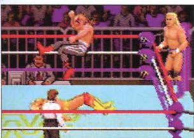

ANIMAL da Chicago - peso 285 lb - con Hawk compone la "Legion of Doom"


EARTHQUAKE da Casa Sua - peso 468 lb - indovina chi viene a cena


TYPHOON da Casa del Panino - peso 384 lb - se indovinate con chi forma i "Natural Disaster" parteciperete al sorteggio di un week end con Madoc.


TED DIBIASE "L'uomo da un milione di dollari" dalla Banca - peso 260 lb - sul ring cercano sempre di staccargli dei pezzi per metterli in cassetta di sicurezza


SID JUSTICE da West Menphis - peso 318 lb - il fratello buono di Sid Vicious



tipicamente televisiva aumenta il realismo. A condire il tutto il gran numero di mosse che inducono chi ha in mano il joypad a giocare per lo spettacolo, facendosi coinvolgere al punto da sferrare colpi meno efficaci ai fini dello schienamento ma più acrobatici, come per assecondare il tifo di un pubblico che in realtà è solo simulato. Un piccolo capolavoro.





Ma sì, esaltiamoci un po'!







Nell'opzione "rissa" potrebbero esserci anche 4 giocatori contemporaneamente sul ring

Uno stupendo volo d'angelo che fa un male del diavolo

COMMENTO & VOTO

95%

Veramente bello! La grafica è superlativa e il sonoro è all'altezza. Complete le opzioni di gioco, per uno o due giocatori, permettono di simulare uno scontro a due, a coppie o addirittura una gara di sopravvivenza con squadre composte da quattro wrestler, aumentando di molto la longevità di questa cartuccia. Se già il gioco vi ha entusiasmato al bar, sul Super NES vi farà impazzire, sia per l'atmosfera sia per la simulazione accuratissima, soprattutto se l'avversario con cui vi misurerete sarà umano, jingle compresi. Anche se non seguo il campionato WWF, "per me numero 1".



SCHEDA TECNICA

Titolo	WWF Super Wrestlemania
Casa	Ljn
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	si
Livelli di difficoltà	3

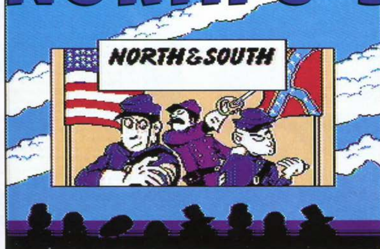
PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



NINTENDO NES

NORTH & SOUTH





La cartina geografica ci indica da chi sono controllate i vari territori.

Gli americani non hanno molte cose da studiare sulla storia della loro nazione: la Guerra di Indipendenza, la Guerra di Secessione, la Depressione degli anni Trenta, le due Guerre Mondiali ed il Vietnam. Se leggete un romanzo storico ambientato negli Stati Uniti, avete novantotto probabilità su cento di vederlo ambientato durante uno di questi avvenimenti... e lo stesso vale per i giochi.

North & South è un "wargame per famiglie" che cerca di ricostruire su scala strategica la guerra civile che insanguinò le verdi praterie nordamericane nella seconda metà del diciannovesimo secolo. Si può giocare contro il computer (tre livelli di difficoltà) o contro un amico, e decidere quale schieramento condurre (se vestire i panni grigi del mitico generale Lee o quelli blu del suo rivale nordista Grant). Si può scegliere il momento storico dal quale partire (lo scoppio del conflitto, le grandi campagne militari della fase centrale o l'assalto finale al sud da parte dei nordisti), ed anche se attivare o no varie opzioni che arricchiscono il gioco pur aumentandone la complessità (impiego di navi, linee ferroviarie, ecc...).

Il campo di battaglia sono gli Stati Uniti Orientali. La mappa è divisa in zone





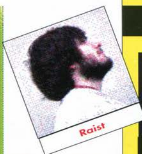








(in alto a sinistra) Lo schermo delle opzioni ci consente di decidere tutti i parametri del gioco.



Ecco il campo di battaglia, datevi da fare!



(destra) La desolante schermata che accompagna la fine di una battaglia.

(più o meno corrispondenti agli stati dell'epoca). Ogni zona può essere controllata da uno dei due giocatori, e contenere un esercito. Durante la fase di movimento i giocatori spostano a turno i propri eserciti (di due zone se attraversano territori controllati dal proprio schieramento, di una se invadono territori nemici); quando due eserciti si incontrano si passa alla fase di battaglia. Gli scontri militari hanno una forte componente arcade. Su un campo di battaglia generato casualmente si schierano le unità dei due eserciti (cavalleria, fanteria ed artiglieria). Il giocatore comanda un'unità alla volta facendola muovere e sparare, e può passare in sequenza da un'unità all'altra secondo gli sviluppi dello scontro. Il vincitore resta padrone del territorio e, secondo i territori conquistati, alla fine del turno si ha una rendita che permette di acquistare nuove unità.





Chiunque abbia amato Alla Conquista Del West potrà apprezzare questo gioco.

78%

COMMENTO & VOTO

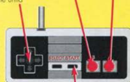
North & South **appartiene a quel filone di giochi di guerra "facili ed immediati" che, nelle loro intenzioni, vorrebbero dare a tutti la possibilità di sentirsi dei Napoleoni in erba senza digerire malloppi impressionanti di istruzioni. La struttura ricorda da vicino il papà di tutti quanti -** ***Defender of the Crown*** **- sebbene la maggiore possibilità di intervenire durante le battaglie e le opzioni extra dimostrano che c'è stata un evoluzione anche in questo genere di giochi. Complessivamente** ***North & South*** **è "carino" ed il computer gioca abbastanza bene. Se siete appassionati di wargame troppo esigenti non troverete pane per i vostri denti, ma se siete smanettoni convinti in cerca di esperienze nuove,** ***North & South*** **è il gioco ideale per fare il primo passo verso un universo più grande.**

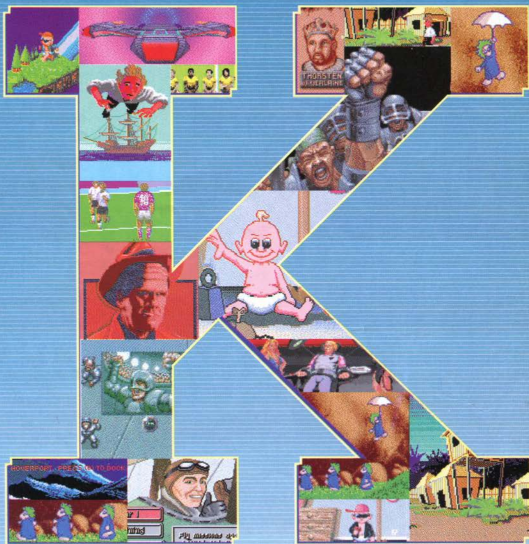
SCHEDA TECNICA

Titolo	North & South
Casa	Milton Bradley
Distribuzione	Milton Bradley
N°Giocatori	1-2
Continua?	No
Livelli di difficoltà	2

STRATEGIA

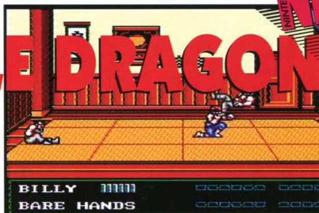
SOTTO CONTROLLO





NINTENDO NES

DOUBLE DRAGON III



La scena iniziale in cui il vostro amico vi rivela il losco piano dei vostri nemici.

Cronaca." L'anonima sequestri ha colpito ancora: questa notte verso le 2, quattro malviventi hanno fatto irruzione nel garage di Jimmy e Bimmy che, sorpresi nel sonno, sono stati menati e imbavagliati; i quattro hanno rapito Marion e si sono dileguati in tutta fretta. Come riscatto, sono state chieste le Sacre Pietre che si trovano nei punti più sperduti della terra."
Un hanno dopo aver battuto i "Shadow Warriors", i due muscolosi ragazzi si trovano costretti ad andare in giro per il mondo a menare chiunque vuole ostacolarli (cioè tutti) nella ricerca. Così, come nelle precedenti avventure, dovrete pestare a più non posso; le mosse a vostra disposizione sono svariate e gli oggetti che si possono "rubare" ad alcuni nemici sono cambiati (o no? A me sti' giochi sembrano tutti uguali!). Il gioco è diviso in scene, nelle quali si deve affrontare una quantità di nemici; dopo un certo numero di queste scene, come in tutti i





(sotto) La mamma me lo diceva di non andare in giro per strada da solo!



GUIDA DEL PICCHIATORE

Ecco qui un elenco dei modi con cui è possibile cambiare i connotati ai nemici:

Pugni: insieme ai calci normali sono il modo più comune ed immediato per eliminare i nemici.

Calci: insieme ai pugni sono il modo più comune per picchiare i nemici (e cosa dovevo dire?!).

Calci volanti: proprio come quelli di Bruce Lee (uaaattaaaaaaa!).

Tornado volante: questa mossa è la più efficace perché permette di restare per alcuni secondi in aria girando su sé stessi e sfoderando calci a destra e a manca.

Giravolta volante con presa per i capelli del nemico e lancio dello stesso: ogni commento risulta superfluo.

Colpo doppio: la mossa più divertente perché consiste nel saltare sul vostro amico (quindi funziona solo nel doppio) e farsi lanciare contro il nemico con violenza doppia.

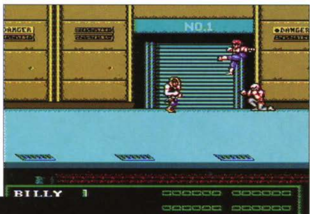
Run: non fa male a nessuno però è un ottimo modo per scappare via.

giochi che si rispettino, c'è quella contro il boss di turno, con le proprie caratteristiche e i propri colpi.
Il gioco può essere giocato in tre modi diversi (ma non troppo): nel primo il giocatore guida Jimmy; nel secondo, i giocatori che menano sono due, entrambi presenti contemporaneamente sullo schermo (scontato? e se qualcuno non lo sapeva?!); nel terzo ed ultimo modo, sempre due giocatori sono impegnati nei pestaggi vari con una differenza: tutto è più difficile.
DOUBLE DRAGON III è l'ennesimo picchiaduro che non presenta sostanziali innovazioni: non può bastare la possibilità di scegliere armi, inizialmente il nunchaku (si scrive così?), per elevare la qualità di un gioco, se in fin dei conti esso non è altro che la solita minestra.
Infine è da citare l'elevato livello di difficoltà che, se da una parte si rivela una grande sfida per gli appassionati, dall'altra risulta essere davvero troppo frustrante (e io ne so qualcosa).



Combattere a mani nude non è sempre la soluzione migliore, meglio fregare





(sopra) Ecco Jimmy che decide di imitare Heather Parisi!





GUIDA DELL'ARMIERE

Oltre alle mani nude, si possono usare delle armi dopo averle tolte ai nemici.

Bottiglia: la classica arma dell'ubriacone; una volta svuotata, basta rompere la base per trasformarla in arma (nel gioco il trattamento ha già avuto luogo).

Catena: dopo averla usata per liberarsi la strada, può essere utile per legare la bicicletta anche se questo non è il suo normale utilizzo.

Nunchaku (o come diavolo si scrive): questo gingillino si trova nelle vostre tasche e può essere sfoderato in ogni momento.

Nel gioco ci sono altre armi ma per uno sciopero improvviso dei recensori non saranno citate.

70%

COMMENTO & VOTO

Ammetto di essere un pessimo giocatore di picchiaduro ma questo gioco non me ne fa pentire affatto. Infatti, esso presenta diversi difetti: il primo, grande e già citato, è l'elevata difficoltà del gioco che opera una prima selezione; il secondo sta nella grafica: sembra bellina e nitida ma in realtà vi si celano confuse sovrapposizioni di sprite che rendono quantomeno caotico lo schermo; il sonoro è troppo limitato: una noiosa musichetta che si ripete all'infinito. In definitiva questo terzo episodio dei fratelli "picchiatutti" non aggiunge nulla di nuovo a quello che già è stato prodotto e quindi l'acquisto è consigliato alla sola categoria di fan accaniti di questo genere.



Log

SCHEDA TECNICA

Titolo	Double Dragon III
Casa	Acclaim
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1-2
Continua?	No
Livelli di difficoltà	2

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



SUPER NES

Spanky's Quest

Non chiedetemi né come, né perché, ma il vostro pianeta è stato invaso da una orda di alieni pericolosissimi e finora mai incontrati nel fantastico mondo dei videogames: i Fruttimostri (magari "frutto" di qualche nuovo esperimento genetico di zia Marisa!).
Questa volta rivestite i panni di un simpaticissimo scimmiotto con lo zaino in spalle (Paolo per caso?), che si assume il duro compito di liberare le cinque principali città del suo mondo (che assomiglia di più a un grande asteroide) dalla dittatura ormai instaurata dai gentili invasori.
Come? Semplicemente facendo fuori il Capofrutta di ogni settore, non senza prima attraversare una decina di stanze nelle quali dovete trovare le porte per uscire e le chiavi necessarie per aprirle. La cosa potrebbe sembrare facile, ma naturalmente non lo è! Infatti, ogni Capofrutta ha a sua disposizione un intero esercito di fruttaguardie che sorvegliano ogni stanza, una più pericolosa dell'altra (limoni volanti, fragole saltatrici, mele danzanti, albicocche assassine,....).

(dx) Ecco a voi la potenza devastante dei palloni da calcio, nessuno resisterà a questo attacco micidiale !!! Le scritte in giapponese non tolgono nulla alla giocabilità del programma.













Ma il nostro amico Spanky ha il suo asso nella manica. Infatti, è un grande campione di bolle di chewing gum ed è capace di compiere cose per lo meno insolite. Quando le fa scoppiare, esse si trasformano in micidiali proiettili per i vari nemici a seconda del colore della bolla (palle da baseball, da pallacanestro, da calcio o da pallavolo). Hanno anche un'altra utilità, cioè permettono di raccogliere gli oggetti che Spanky non può raggiungere. Per di più, Spanky potrà anche raccogliere qualche oggetto bonus particolare che gli semplificherà un po' la vita (cappello, una vita,....).



(sotto) "Eh! Eh! La melona ha avuto quello che si meritava, sembra quasi che me la sia mangiata!"





(sopra) "Una mela al giorno toglie il medico di torno?! Vatti a fidare dei proverbi. Speriamo di cavarcela anche questa volta!"

"SCUSI DOTTORE! CHE PALLONE MI CONSIGLIA?"

Le bolle immobilizzano gli avversari per qualche istante e servono per distruggere i muri finti (per trovare uno schermo bonus per esempio!). Se le fate scoppiare invece, avrete attacchi diversi secondo il loro colore:

(bolla blu/baseball)= La palla da baseball. È piccola, fa pochi danni, ma è disponibile subito.

(bolla verde/calcio)= I palloni da calcio. La bolla deve rimbalzare una volta sulla testa di Spanky prima di scoppiare. Ne vengono fuori cinque palloni che hanno una traiettoria parabolica.

(bolla gialla/pallavolo)= Il pallone da pallavolo. La bolla deve rimbalzare due volte sulla testa di Spanky prima di scoppiare. Ne viene fuori solo uno, ma se becca un nemico si trasforma in quattro palle che girano allargandosi sempre di più. Micidiale per i guardiani di fine livello!!!

(bolla rossa/pallacanestro)= I palloni da pallacanestro. L'arma più potente ma bisogna fare rimbalzare la bolla tre volte sul cranio di Spanky per averla. Compaiono allora quattro grossi palloni che scendono in linea sullo schermo. Devastante!!!

88%

COMMENTO & VOTO

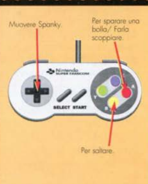
Originale, simpatico, divertente, sono le prime tre parole che mi sono venute in mente mentre ci giocavo per la prima volta. Anche se in linea generale, è un gioco di piattaforme, bisogna aggiungerci un pizzico di riflessione che ne fa, secondo me (e so che parecchi avranno da ridire!), un gioco irresistibile e coinvolgente. La grafica un po' sempliciotta, stile cartone animato giapponese, si adegua perfettamente al gioco. Il sonoro invece, anche se molto azzeccato, fa un po' pensare a quelle musiche "ambience" che vi fanno sentire negli alberghi o negli ascensori ('sti giapponesi! Hanno il chiodo fisso per queste cose!). Il personaggio è molto maneggevole e l'originalità sta soprattutto nella sua "arma" più che insolita (vi ci vorrà un po' per maneggiarla bene). Un' ottima cartuccia.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Spanky's Quest
Casa	Natsume
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficolta	3

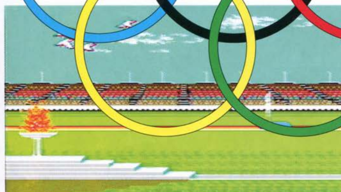
PIATTAFORME

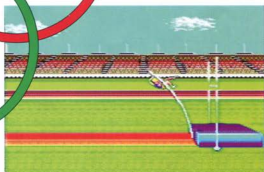
SOTTO CONTROLLO

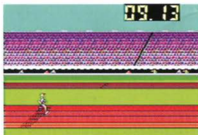


MASTER SYSTEM MS

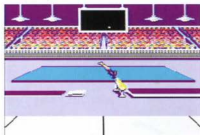
SUMMER GAMES


La presentazione con lancio di colombe, che romanticismo.


E se l'asta si spezzasse? Sai che male!!!



Abbiamo stabilito il record del mondo, ma non c'è da stupirsi.


Oplà! Salta il cavalluccio, bel bambino.

Buona sera Signori e Signore vi stiamo trasmettendo, in diretta dal Colosseo, uno degli avvenimenti sportivi del fine settimana: i Summer Games. In cabina con noi abbiamo il grande motociclista giapponese Tofuso Lamoto che ci aiuterà nel commento. Salve Fuso, vuoi dire qualcosa ai nostri telespettatori. Be.. Ameri San io... Scusa Toso, scusa se ti interrompo ma mi hanno appena comunicato che sta per cominciare la prima gara;i concorrenti sono già sulla pista pronti per i 100 metri, ecco lo starter... BANG! Partiti i corridori sfrecciano davanti alla nostra postazione e INCREDIBILE! 7 SECONDI E 22! Nuovo record del mondo, ooh stupendo, fantastico, vediamo il vincitore che si butta a terra dalla felicità e ha proprio ragione di festeggiare ma... un attimo... non da più segni di vita, a occhio e croce direi che si tratta di infarto, anche se il mio collega qui vuole convincermi che si tratta di un collasso cardio-vascolare, sarà... Intanto mi giunge in cuffia la notizia che gli astisti sono già in pedana.

Ecco seguiamo il salto del russo Zompolow... l'imbucata... e no,no signori ha forato e di conseguenza ha fallito il salto; oggi non tira proprio una

PLAYER1 INPUT YOUR NAME

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z .

MEERCS___









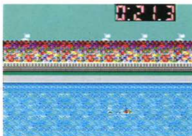

buona aria per questi atleti. Vabbé proviamo a passare al trampolino, c'è da dire che anche se lo spettacolo fin'ora ha lasciato molto a desiderare, almeno l'organizzazione è stata discreta. Seguiamo il salto del primo atleta; stupendo! Un triplo salto mortale arrotolato, una cosa incredibile, ma ecco il secondo concorrente... mitico, un doppio salto carpiato felino con pettinata di capelli ed ora un attimo di silenzio per il campione del mondo... si prepara e... incredibile, semplicemente incredibile ha eseguito alla perfezione un un volo d'angelo con balzo di parrucchino alla Pippo Baudo, giuro che un salto così non l'avevo mai visto in tutta la mia carriera di telecronista.
Aspettiamo la premiazione di questi fantastici atleti anche se dalla piscina non risale nessuno, forse perché manca l'acqu... Ehm dalla regia mi fanno cenno che il tempo a nostra disposizione è ormai scaduto un caloroso abbraccio e arrivederci.

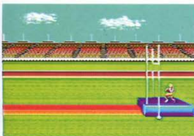


Raves

Nel caldo dell'estate ci vuole un buon tuffo.









WE ARE THE CHAMPIONS...

SALTO CON L'ASTA: Il segreto di questa specialità è il tempismo, dovete calcolare il momento esatto per imbucare l'asta altrimenti è improbabile che riusciate a fare un buon salto.

100 METRI: Non c'è molto da dire su questa specialità dovete semplicemente correre, correre e poi,tanto per cambiare,correre; dopo l'arrivo,se vi va, potete fermarvi (ma anche correre).

GINNASTICA: Mettete alla prova le vostre abilità acrobatiche nel volteggio. Senso dell'equilibrio, velocità e precisione sono le doti per riuscire in questa disciplina (se proprio non riuscite col cavallo potete sempre provare con un pony...).

TUFFI: In questa gara potete eseguire fino a 4 tipi di tuffi differenti, tra i quali salti mortali e carpiati. Fate particolare attenzione all'uscita dal salto o finirete con il fare un bel buco nell'acqua.

NUOTO: Praticamente la versione acquatica dei 100 metri su pista. Qui non dovete correre, correre e correre ma nuotare, nuotare e nuotare, anche se potete farlo quando uscite dalla piscina.

45%

COMMENTO & VOTO

Ecco a voi, per la serie come rovinare un classico, *Summer Games* per il Master System. La grafica è scadente, con sprite piccoli, mal definiti e che si muovono a scatti per lo schermo, il sonoro poi è inesistente, con qualche sporadico effetto giusto per farvi capire che non è colpa del volume del vostro televisore. A coronare il tutto, si aggiunge poi una giocabilità che lascia davvero a desiderare, visto che lo sforzo massimo richiesto da alcune prove è la semplice pressione dei tasti del joypad. Un gioco che avrebbe potuto essere un capolavoro, rovinato da una realizzazione frettolosa. L'unico motivo che vi potrebbe spingere a comprarlo, è la confezione che è la cosa meglio realizzata di questo prodotto, il che la dice lunga sulla sua qualità.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Summer Games
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	4
Continua?	No
Prove	5

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO



Visto che i tasti variano a seconda di ogni gara avete 2 possibilità: 1) consultate il manuale (che tra l'altro è la cosa più divertente del gioco) 2) premete i tasti a caso (tanto peggio di così...) a voi la scelta!



John Madden Football '92



(sopra) Decidete la vostra strategia, gli avversari sono più agguerriti di prima.

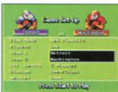


Cari amici sportivi, e non sportivi, ecco a voi John Madden Football!!!" Va bene, direte voi, ma questa recensione doveva essere pubblicata un anno fa, quando il gioco è uscito, non adesso!

Errore! Non stiamo parlando di John Madden Football e basta, ma di *JMF '92* la nuova proposta dell'Electronic Arts nel campo del Football Americano.

A questo punto, come è logico chiedersi quando esce il seguito di un gioco, dove stanno le differenze tra questo e il precedente?

La confezione assicura più di 20 novità - novità che, con rispetto parlando, forse sono un po' meno, ma comunque abbastanza funzionali da essere più che gradite. Se prima era *EA Hockey* a essere pubblicizzato come il gioco realizzato dagli stessi autori di *John Madden* ora le parti si sono invertite, e bisogna dire che alcune similitudini con la fantastica simulazione di Hockey si vedono subito. Il menu principali delle opzioni è stato ripreso pari pari, è questo è già un vantaggio perché si rivela molto più funzionale della versione precedente. L'inserimento dell'opzione replay, sia dell'azione in generale che di un determinato giocatore,

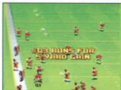


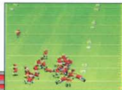
(sx) Nel nuovo schermo delle opzioni ci vengono offerte molte opportunità inedite.











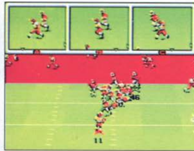
(sotto) Sono momenti come questi che fanno la felicità di ogni buon giocatore di football.



Come nel primo gioco abbiamo la possibilità di scegliere fra tre giocatori a cui passare.

IT'S GOOD
39 YARD ATTEMPT





alza di molto il livello del gioco e la sua godibilità.
Per quanto riguarda la visuale del campo da gioco, non è stato cambiato nulla, e questa è una fortuna perché era già perfetta così. Gli avversari si sono fatti più arcigni, poiché reagiscono in maniera "intelligente" alle azioni "chiamate" dall'attacco. Ciò significa che se si sceglie un'azione di lancio con una particolare formazione, la difesa lo capirà e agirà di conseguenza, non immaginate nemmeno le intercettazioni che vi toccherà subire nel corso delle prime partite.
Altra intelligente novità è la possibilità di giocare in due nella stessa squadra, opzione che s'era rivelata vincente anche in *EA Hockey*, e la possibilità di "rompere" il Quarter Back avversario se lo si placca "duro".
Insomma, *JMF '92* è un ottimo gioco, il più è decidere, essendo già in possesso dell'originale, se è il caso di comprarlo oppure no... cosa!?! Eh no, non aspettatevi una risposta da me!

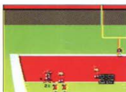
MA SEI SICURO DI QUELLO CHE DICI?

Durante la partita gli utili consigli di John Madden potranno essere consultati, studiati e, se trovati effettivamente utili, seguiti. Dall'alto della sua esperienza di Coach John è un invidiabile maestro, il problema è che tutti i suoi concetti di gioco sono a conoscenza anche del Megadrive, per cui non aspettatevi di battere la macchina sin dal primo tentativo, soprattutto se giocate contro le "All Star" di John.

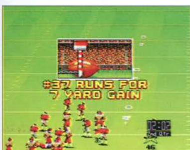

Random


(sx) I vostri uomini sono pronti, gli avversari anche, che ne dite di cominciare?









Take a look at these halftime stats. Use

	01	02	03	04	Total
Washington	0	6			6
Phoenix	0	7			7

First Downs: Washington 5, Phoenix 2
Rushing Yards: Washington 19, Phoenix 6
Passing Yards: Washington 85, Phoenix 72

CHI E IL PIU FORTE?

Ogni giocatore di *JMF '92* è contraddistinto da un numero di maglia, che viene evidenziato quanto entrate ne entrate in controllo. Ognuno degli atleti ha degli attributi, descritti dal libro delle istruzioni, che variano a seconda del ruolo che il giocatore riveste nella squadra. Così avremo la lunghezza e l'accuratezza del passaggio per i Quarter Back, la velocità e la capacità di presa per i Ricevitori, la durezza dei placcaggi e la capacità di intercetto per i difensori arretrati, l'agilità e la prontezza di riflessi per i Linebacker e così via. Un ottimo modo per conoscere a fondo la propria squadra è quello di leggere le tabelle delle statistiche di ogni formazione, almeno per sapere di che morte si deve morire...

COMMENTO & VOTO

92%

John Madden Football '92 è fantastico, decisamente migliore del precedente, e non poteva essere altrimenti. L'unico dubbio va posto sul particolare che, effettivamente, non ci sono variazioni enormi rispetto al primo della serie per quel che riguarda lo stile di gioco. Ciò può risultare seccante se già avete comprato il primo *JMF* e vi aspettate qualcosa che rivoluzioni la vostra softeca. È un po' come avere una macchina e rivenderla perché è uscito lo stesso modello ma con degli optional in più. La scelta è solo vostra. Chi non ha mai giocato a *John Madden* non ho ancora capito perché sia ancora lì leggere queste quattro righe e non sia ancora corso in negozio a comprarlo!!!



SCHEDA TECNICA

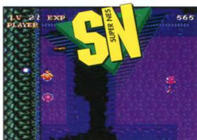
Titolo	John Madden Football '92
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	Password
Livelli di Difficoltà	Tanti

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO



Soulblader

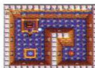


È finalmente arrivato il tanto atteso seguito di *Actraiser*. Il suo nome? *Soul Blader*, che si potrebbe tradurre con "Il terminator delle anime!". Il vostro mondo è stato invaso dalle forze del male che regnano impunemente sulle 6 principali regioni. Vari portali si sono aperti tra l'inferno e la vostra terra e da essi passano numerose creature che hanno terrorizzato il vostro popolo distruggendo tutto e mettendolo in fuga. Come giovane principe della contea, siete stati incaricati di riportare l'ordine, ricostruire i villaggi, riportarvi la popolazione (per ogni portale distrutto tornerà un abitante o si ricostruirà una parte del vostro paese!) e chiudere tutti i portali senza dimenticarvi però di rispedire a casa, via posta aerea express, i super cattivoni che adesso osano comandare ogni regno. Comunque non sarete completamenti soli. Infatti, all'inizio del gioco, un grande mago apparirà e vi regalerà una sorta di sfera di energia che vi seguirà dappertutto (non è più vero che il cane è il migliore amico del uomo!). Questa sfera ha due grandi proprietà: la prima è che serve per illuminare i dungeon, la seconda è che senza di essa non potreste usare le magie! La vostra lunga impresa vi farà attraversare





(Sopra) Se salite di qua incontrerete il guardiano del primo livello!















(Sopra) Il vascello fantasma, dopo avere sconfitto il guardiano di fine livello: Galattico!



(Sopra) Siete nel mondo subacqueo. Ammirate la bellezza di questi fondali!





(Sx) Siete nel tempio. Qua potete salvare la vostra posizione, cambiare mondo, ma soprattutto recuperare tutta la vostra energia!

" I VARI MONDI DI SOULBLADER"



Il villaggio fortificato.



La foresta degli animali.



Il mondo subacqueo.



Le grandi montagne.



La casa nel deserto.



Il castello.



per primo il villaggio fortificato, poi la foresta degli animali, il mondo subacqueo, le grandi montagne, la casa nel deserto e finalmente il castello. Durante la vostra avventura troverete una moltitudine di oggetti da dividere in quattro categorie: le spade (di potenza graduale), le armature (style cavalieri dello zodiaco!), le magie (senza magia che avventura è?!!) e gli oggetti particolari (sono questi i più importanti e quelli di cui è più difficile comprendere l'utilizzo). Per quello che mi riguarda sono bloccato al sesto regno, e i lettori che si compreranno la cartuccia e che riusciranno ad andare avanti sono pregati di telefonare in redazione o mandare una lettera spiegando come si deve fare a: "S.O.S Alex che sta per suicidarsi perché non riesce a finire 'sto maledetto gioco!" STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO. Grazie!





(In alto e a destra) Il vostro "modesto" equipaggiamento in..... giapponese! Meno male che ci sono le icone che rappresentano i vari oggetti, se no...!





(Dx) Come se non bastassero i nemici, anche le palle di neve vi inseguono. (foto in basso a destra) Ahia! Cercate di evitare queste lance!

" ZELDA VS SOULBLADER"

Impossibile non fare il confronto tra questi due giochi tanto sono simili. Di *Zelda* ne esiste uno e uno solo ed è quello di casa Nintendo, ma bisogna dire che quelli della Enix hanno compiuto un vero capolavoro. Anche se quest'ultimo è dotato di una grafica e un' animazione nettamente superiore al suo predecessore (per non parlare del sonoro), sta di fatto che richiederà meno impegno intellettuale di *Zelda* (non aspettatevi una passeggiatina tranquilla, però!), molta più destrezza e anche un buon dizionario Giapponese-italiano (esagero, però....! Se riuscite a procurarvi la cartuccia americana con l'adattatore alzate il voto di un buon 4%). Sta a voi decidere quali dei due comprare, secondo le vostre esigenze (chi non ha già comprato *Zelda* è un cipiripillo!), e se non ci riuscite comprateli tutti e due!!!

93%

COMMENTO & VOTO

Argh! Che meraviglia!!! Dopo *Zelda III*, chi poteva aspettarsi un gioco ancora più bello! (sento già gli urli dei nostri lettori: "Ma come, un altro Powergame per il SuperNes!"). Non è colpa mia se la grafica è stupenda, se il sonoro è incantevole (ricordate quello di *ACTRAISER*? Beh, è ancora migliore), se è un vero piacere dirigere il nostro eroe tanto è maneggevole, e se la trama del gioco è molto interessante e complessa. Altri staranno ululando: "Ma perché solo 93%" (Che è già fin troppo, NdR!!!). Questa volta, a differenza del collega zeldiano, il giapponese è un serio handicap per chi non capisce il simpaticissimo dialetto del sole levante. Infatti, sicuramente molti personaggi vi daranno consigli e avvisi molto utili che dovrete però scoprire da soli, spesso andando a caso, indovinando gli oggetti da dare a certe persone o quelli da usare in certi posti (va beh, se trovate un pennello cercate di usarlo dove c'è un quadro, no?!?). Un'ottima cartuccia da consigliare solo ai superfanatici di Zelda (cioé a tutti)!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Soulblader
Casa	Enix
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	4 salvataggi
Livelli di Difficoltà	1

AVV. DINAMICA

SOTTO CONTROLLO





PIT FIGHTER

Non avete mai desiderato, almeno per un momento, di massacrare qualcuno?
Quando l'esasperazione raggiunge livelli insopportabili, *Pit Fighter* è la valvola di sfogo. Il picchiaduro della Atari uscito nel 1990 approda anche su Megadrive, grazie a questa conversione diretta della Tengen. Scegliendo uno dei tre personaggi disponibili (Buzz, Kato o Ty) dovrete affrontare una serie di avversari violenti e assetati di sangue, utilizzando, oltre alla vostra abilità e alla vostra forza fisica, anche il maggior numero di oggetti contundenti di cui riuscirete ad impossessarvi.
Come potete vedere non esistono alcune regole, l'importante è darne tante e prenderne poche. Al termine di ogni incontro riceverete un premio in denaro, e dei punti bonus proporzionali alla vostra cattiveria (Brutality Points), prima di fronteggiare un altro lottatore. Come se tutto ciò non bastasse, dovrete fare molta attenzione anche al pubblico tutt'altro che passivo: gli spettatori, infatti, non esitano a colpirvi scorrettamente quando se ne presenta l'occasio-





I CATTIVI

Ogni personaggio ha caratteristiche e tecniche diverse: progredendo nel gioco incontrerete avversari sempre più ostici da superare. Ma voi ce le farete, vero?





- The Executione
- Angel
- Chainman Eddie
- Mad Miles
- Southside Jim
- CC Rider
- Heavy Metal
- Masked Warrior

(sx) Gli avventori di questo bar sembrano essere avvezzi ad ogni tipo di violenza, anzi ne vanno pazzi!



Il pubblico assiste estasiato al massacro!









SCHERMO



PUNTEGGIO: viene calcolato in dollari, e non si azzera se decidete di continuare dopo aver perso una partita.

FOTO: All'inizio del gioco potrete scegliere uno dei tre personaggi disponibili, ma è possibile cambiarlo dopo un "continue", premendo semplicemente A, B o C quando sullo schermo appare la scritta "Select Fighter".

BARRA D'ENERGIA: Sono mostrate due barre: la prima indica la vostra forza, mentre quella più in basso quella del vostro avversario.

CUORI: indicano le vostre vite





(dx) "Le donne non si toccano neanche con un fiore" - Andate a raccontarlo ad Angel!

ARMI E POWER UP

Alla faccia della correttezza! Eccovi tutte le armi che potrete utilizzare per infliggere il maggior danno possibile al vostro avversario; per agguantarle vi basterà posizionarvici sopra e premere contemporaneamente A+B:

Shurikhen

Bastoni

Mazze

Barili

Sgabelli

Coltelli

Fustoni dell'immondizia

Motociclette (!)

Alcuni barili contengono una pillolina verde (leggi doping) che, ingurgitata, permette di limitare i danni derivanti dai colpi avversari. Non lasciatela al vostro avversario, però!!!





(sopra) Forza Kato! Non dirci che non ce la fai contro quello sbruffone!

ne. Ogni due incontri, dovrete affrontare un avversario particolare: voi stessi. Solo buttandolo (o vi?) al tappeto tre volte potrete proseguire fino ad incontrare l'ultimo lottatore, Masked Warrior. *Pit Fighter* è tutto qui: un picchiaduro coinvolgente ed immediato anche se non particolarmente originale, ma a Van Damme sarebbe piaciuto...



(dx) Ty attacca con una gragnuola di colpi il suo perfido avversario.







I TRE PORCELLINI

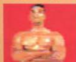
Ed eccoli, finalmente, i lottatori, uomini veri, uomini bianconeri...(mi dissocio. NdR).

I tre simpaticoni vantano una Super Mossa Segreta, che si ottiene premendo contemporaneamente A, B e C.



BUZZ: Soprannominato "Ati", Buzz "Ati" è un wrestler professionista e maestro di body building, capace di spezzare una sbarra di acciaio con il mignolo. Nel tempo libero si dedica al ricamo e ascolta solo canti popolari della Mongolia.

Super Mossa: Killer Body Slam, Head Butt, Piledriver



TY: Grande fan di Jean Claude Van Damme, Ty è un campione di kick-boxing nonché veterano di guerra. È caratterizzato da un forte istinto omicida e da un calcio particolarmente potente. Nonostante ciò è vegetariano e pacifista.

Super Mossa: Flying Double Kick, Spin Kick, Roundhouse



KATO: Maestro dell'arte del Dragone Volante, una branca elitaria del Karate, Kite Kato si distingue dalla bio Massa per un'incredibile velocità nonché agilità nell'infliggere ed evitare i colpi. Durante l'estate svolge attività missionaria in Tanzania.

Super Mossa: Lethal Dragon Punch, Flip Kick, Backhand

70%

COMMENTO & VOTO

La struttura di gioco è semplicemente demenziale: premere i tasti quasi a casaccio sul joypad per fare più male possibile al beota di turno. Oltre a questo, bisogna lamentare una grafica digitalizzata decente ma non impressionante (al bar era tutta un'altra cosa, ma con i 64 colori del Megadrive rende poco e male) e una difficoltà non certo eccessiva, che riduce sensibilmente la longevità del gioco. A parte questi dettagli non certo irrilevanti, *Pit Fighter* resta un discreto picchiaduro, frenetico ed immediato, ma se cercate qualcosa di veramente massiccio, opterei per il buon vecchio *Streets of Rage*.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Pit Fighter
Casa	Tengen
Distribuzione	Import.
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	3
Livelli di difficoltà	2

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



AX BATTLER

89%

COMMENTO & VOTO

Anche se non sono molti i giochi di questo tipo per il Game Gear, *Ax Battler* resta indubbiamente un ottimo prodotto. La grafica è buona, così anche il sonoro e ci sono un sacco di locazioni da esplorare e nemici da uccidere. Inoltre le sequenze arcade lo rendono molto simile a *Actraiser* per il Super NES. Peccato che non raggiunga tali livelli (di giocabilità, naturalmente...). Tuttavia se siete degli appassionati di Giochi di Ruolo e avete (parecchi) soldi da spendere in pile, fatevi sotto, *Ax Battler* fa per voi.



SCHEDA TECNICA

Titolo	Ax Battler
Casa	Sega
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di Difficoltà	1

GIOCO DI RUOLO

SOTTO CONTROLLO



Questa è la storia del piccolo Ugo, il quale aveva un solo e unico desiderio: diventare un guerriero, uno di quelli forti, che passano la loro vita a uccidere draghi e a corteggiare belle principesse. Passarono così gli anni e Ugo, dopo un lungo e durissimo addestramento, riuscì a realizzare il suo sogno, diventando un valoroso guerriero esperto nell'arte della spada e in grado, anche, di lanciare qualche magia, come evocare gli spiriti della terra, del fuoco, del tuono, delle ascelle... Erano passati pochi giorni da quell'evento che subito il Re decise di mettere alla prova le capacità del neo-guerriero, e chiamatolo a corte gli disse: "Nella regione vicina c'è un certo Death Adder JR. che mi ostacola la vendita delle saponette. Va lì e uccidilo insieme a tutti i suoi scagnozzi, e ricordati che recuperare qualche tesoro non fa mai male." "Si sior Re!" rispose subito il nostro eroe che assumendo il nome in codice di Ax Battler si avviò nell'impresa.L'obbiettivo di Ugo è, quindi, quello di attraversare il suo regno e quelli nelle vicinanze ammazzando tutti i nemici che incontra, recuperando i tesori sparsi qua e là e quindi affrontando il terribile Death Adder JR. in una furiosa lotta. Dal canto suo Ugo può contare solo su tre cose: sulla sua forza bruta, sulla sua spada e sulla magia. Inoltre fermandosi nei villaggi sparsi per il regno, potrà rifocillarsi nelle locande e recuperare così le forze perse durante le varie battaglie spazio. *Ax Battler* è fondamentalmente un gioco di ruolo con qualche sequenza arcade, un misto che ricorda molto *Actraiser* per il Super NES, ma che tuttavia non raggiunge i suoi livelli di giocabilità.

SIM SALA BIM!

Ugo può usufruire anche della magia, la quale gli permette di evocare vari spiriti quali:

LA TERRA: Questo potere non è molto efficace, ma è sempre meglio di niente.

IL TUONO: Questo è già meglio, ma ancora non ci siamo. Contro i vari guardiani ci vuole...

IL FUOCO: Potentissimo e micidiale, permette di sbarazzarsi dei nemici più forti senza troppo sforzo.

L'ALITO: Nel gioco non si può usare, ma contro i professori a scuola va benissimo lo stesso.

NEMICONI

I nemici che Ugo dovrà affrontare sul suo cammino sono tanti e tutti si drogano, bestemmiano e picchiano i bambini.

BARBARO: È il meno pericoloso tra i vari nemici. Bastano un paio di colpi bene assestati per farlo fuori.

AMAZZONE: Bella, forte, formosa ma cattiva. Se non la uccidete voi sarà lei a farlo.

SCHELETRO: Sarà un mucchietto di ossa, ma sa maneggiare la spada meglio di un Samurai.

CAVALIERE: Uomo di poche parole, non ci pensa mai due volte ad attaccare per primo.

BAD BROTHER: Uomo forte e rozzo, preferisce agire piuttosto che pensare. Non è particolarmente agile, peccato che una sua martellata tolga metà energia.

DEATH ADDER JR.: Eccolo! È lui! Il più cattivo, il più brutto, Death Adder JR.! (applausi, prego...)

ZIA MARISA: Arriva all'improvviso dal cielo, e usa la borsetta per colpire i suoi nemici. Tuttavia accattivatevi la sua simpatia e potrete gustarvi le sue favolose torte di mele.





(dx) Lo scheletro lassù ha un aspetto poco rassicurante, meglio preparare la spada!





CRYSTAL MINES II



Lama

COMMENTO & VOTO

92%

Sembra la solita banalità dire che da questo prodotto non vi staccherete facilmente. Eppure, nella nostra lunga militanza tra i Lynx-maniaci, raramente ci è capitato di provare un videogame così avvolgente dai tempi di Klax. Grafica e sonoro come sempre sono di tutto rispetto, specie nel disegno del robot che vi accompagna nell'avventura, ma anche gli elementi e i dettagli sono ben rappresentati. Questo gioco che ha le carte in regola per piacere a tutta Italia, isole comprese, a patto che non ci propongano la terza puntata.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Crystal Mines II
Casa	Atari
Distribuzione	LindaSoft
N°Giocatori	1 o 2
Continua	Password
Livelli di Difficolta	150

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO



Muove il robot nelle quattro direzioni

Spara per liberare la strada dagli ostacoli

Posa le mine (ma poi scappate alla svelta)





Il guaio dei giochi replicanti, quelli che prendono un vecchio videogame di successo e lo riproducono pari-pari variando qua e là qualche piccolo particolare, è che nel 90% dei casi il confronto con l'originale lo perdono sempre. Fortunatamente nel restante 10% sono capaci di produrre piccoli capolavori, e questo è uno dei rarissimi casi.
Prendete Emerald Mines, vecchio cult-game che disperdeva la sua trama nei cunicoli di una vecchia miniera, aggiungete una serie di piccole finezze stilistiche, un po' più di mordente ed otterrete il gioco perfetto, quello che supera d'incanto la barriera di casa e che vi vede, zombi metropolitani, sperduti per la città con la faccia incollata al video.
Crystal Mines II dell'originale ha praticamente tutto, ma anche qualcosa in più. Protagonista è un robot cingolato che in un impeto di pazzia prende, guidato dalla vostra sapiente mano, a girovagare per una miniera disseminata di preziosi cristalli. Il suo scopo è quello di recuperare un numero sufficiente di preziosi che gli consentano di accedere all'uscita. Contemporaneamente deve anche vedersela con gli orridi custodi dei segreti della miniera, dall'aspetto e dalle fattezze di fantasmini-Pacman che sono stati sottoposti al trattamento Gremlins. Il rompicapo, visto di lato (ma la prospettiva non conta), è pieno di trabocchetti, tranelli e sorprese. Il robot può sparare per farsi largo tra i classici blocchi di roccia e terra, posare delle mine, se le trova tra i bonus nascosti, ma soprattutto deve acchiappare gemme. 150 livelli e la possibilità di riprendere la partita dall'ultimo livello la dicono tutta sulla fede dei programmatori in una longevità reale del prodotto.
Il vero pregio di Crystal Mines II è che è un dannato rompicapo: i livelli rappresentano piccoli quesiti di tattica del movimento e la complessità crescente non fa che aumentare la voglia di dimenticare tutto quanto è estraneo al gioco, madre compresa.

PAC LAND





Lama

COMMENTO & VOTO

85%

La conversione su Lynx è ben riuscita, anche se sfortunatamente per certi particolari occorre aguzzare la vista. Per il resto c'è proprio tutto, dalla musichetta carina all'animazione senza incertezze dei protagonisti. Trovare difetti non è impossibile, soprattutto nella ripetitività delle situazioni, sia pure a difficoltà crescente, ma al vecchio Pacman, grande filibustiere del videogioco, si può perdonare tutto.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Pacland
Casa	Namco
Distribuzione	Atari
N°Giocatori	1 o 2
Continua	No
Livelli di Difficolta	2

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Muove Pacman a sinistra e a destra la pressione rapida della direzione destra fa correre Pacman più velocemente



Servono a saltare



Dopo avere sfruttato il mito di Pacman in tutti i modi, restava ancora ben poca polpa da staccare dall'osso. Lungi dall'idea di abbandonare la formula magica della pallina gialla e dei fantasmini, i custodi del sacro pac-graal riuscirono nell' inaspettato colpo di trovare un modo totalmente nuovo di rinnovare il gioco.
Aggiunte un paio di zampette al nostro amico giallo e rotondo, eliminata finalmente la gabbia opprimente del labirinto, cambiata la prospettiva di gioco, disegnati nuovi scenari ed ambienti all'aria aperta, il gioco sembrava resuscitato più di Lazzaro. Dalle ceneri di Pacman sorgeva così Pacland, che dopo avere vissuto una stagione felice qualche anno fa nelle sale giochi, approda ora con pieno merito sul nostro amato Lynx. Pacland è solo un giochino a piattaforme, ma è ben fatto e piace.
Il nostro eroe infatti zampetta in un ambiente da cartone animato pieno di colori e cose buffe. Il lungo viaggio parte da una città, Pactown, in cui il nostro simpatico bipede, trotterellando e saltando, se la deve subito vedere con un piccolo esercito di fantasmini motorizzati. Si prosegue, con lo stesso motivo, tra boschi, ponti pericolanti ed ambienti notturni sino alla fine del percorso proposto, in prossimità del quale la svolazzante Buttercut si aspetta giustamente di essere riaccompagnata a casa. Il divertimento però è un altro, e sta ovviamente nell'essenza del gioco.
Ci sono le pillole, che al solito invertono i ruoli tra preda e cacciatore, ma ci sono anche tante altre novità e imprevisti, come i ponti pericolanti, le pozze d'acqua e tutti gli altri ostacoli, piccoli esercizi di abilità che avevano fatto la fortuna del gioco da bar. Non ultimi, i fantasmi, anch'essi dotati di una vitalità inaspettata: in auto, sull'hip-hop, su improbabili quanto buffissimi aerei volanti, ce la mettono tutta per far dannare il nostro eroe, e spesso ci riescono. I bonus nascosti qua e là tra i percorsi garantiscono inoltre la giusta dose di sorpresa e armi supplementari anche al più incallito dei giocatori. È un gioco che già conosciamo probabilmente in ogni intimo segreto. Ritrovarselo miniaturizzato nel Lynx non può che far piacere.



Q*bert


Rical

Q*bert è un gioco semplice (non facile!) e con una grafica stilizzata che si adatta perfettamente allo schermo monocromatico del GB. È ideale per il piccolo Nintendo perché si può prendere in mano e giocare per cinque minuti, in attesa del pullman/treno/fidanzata (barrare la parola appropriata), come per un'ora: in ogni caso è un gran passatempo. Il fatto che sia in bianco e nero non ne riduce minimamente la giocabilità. La difficoltà è ben calibrata ma, comunque, l'opzione "continue" consentirà anche ai più imbranati di ripartire dal primo round del livello dove si è finito il gioco e di arrivare a vedere la fine. L'unico difetto è che non essendo inquadrato l'intero campo di gioco succede che mentre state saltellando per scappare a una Bad Ball vi trovate a finire nelle fauci di Coily che sbuca dal nulla È un difetto comunque trascurabile, che toglie poco o niente alla giocabilità di Q*bert.

COMMENTO & VOTO

91%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Q*bert
Casa	Jaleco
Distribuzione	Mattel
N° Giocatori	1
Continua	Infiniti
Livello di Difficoltà	1

ARCADE

SOTTO CONTROLLO

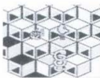


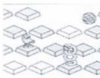
Saltare, spostare il cursore lampeggiante nello schermo di selezione delle opzioni.

Opzioni e bypassare le sequenze introduttive e gli intermezzi tra un livello e l'altro.

Q*bert, il mitico Q*bert, è di nuovo tra noi. Il buffo e simpaticissimo personaggio della Mylstar Electronics (anno domini 1983) è stato rimpicciolito per farlo entrare nel Gameboy, ma il risultato è comunque grande.
Nell'ipotesi che qualcuno non conosca Q*bert compirò il mio dovere di recensore con una breve spiegazione del gioco: Q*bert deve saltare sui cubi che formano il campo di gioco trasformandoli nel colore appropriato (bianco, grigio o nero, in effetti) prima di passare al livello successivo. Il compito di Q*bert viene ostacolato da una serie di nemici fastidiosissimi, alcuni dei quali - come Sam e Slick - sono così dispettosi da cambiare il colore delle piastrelle già trasformate. Fortunatamente non tutto è contro di lui: ci sono anche oggetti bonus, come la mela e le ciliege che danno punti extra, e una "freeze ball" che gela tutti i nemici per qualche secondo. Inoltre, dei dischi rotanti a fianco del campo di gioco consentono a Q*bert di salvarsi in casi disperati, attirando verso il baratro il fastidioso Coily e facendo sparire tutti i nemici dallo schermo (comunque usateli con parsimonia perché ogni disco non utilizzato fa guadagnare 50 punti extra). Nel primo livello basta saltare su un cubo per trasformarlo nel colore giusto, nei livelli successivi le cose si complicano perché per trasformare i cubi nel colore giusto bisogna saltarci sopra due volte oppure soltanto una volta. Il gioco è diviso in 16 livelli, ciascuno di 4 round per un totale di ben 64 round diversi alla fine dei quali potete godervi tutto d'un fiato il film di Q*bert che fa da intermezzo tra i livelli.







Caro Q*Bert, ti conviene scappare se no Coily ti becca!!!

I luoghi sono gli stessi ma a quel tempo del petrolio non c'era neanche l'ombra e non esisteva la madre di tutte le guerre. Si parlava solo di principesse rapite, di sultani ricchi e malvagi e di abili spadaccini. È proprio nei secoli delle *Mille E Una Notte* che inizia un gioco diventato in breve tempo un classico. Prince of Persia ha esordito alla fine degli anni 80 su home computer. Un'avventura all'interno del palazzo del sultano. Il Grande Visir Jaffar ha pensato bene di approfittare della lontananza - scopo guerra - del sultano per impadronirsi del potere. Solo un avventuriero può sconfiggere il tiranno e liberare la principessa. Unico problema, fuggire dalla prigione, recuperare la spada, uccidere le guardie e saltare da una piattaforma all'altra fino a raggiungere Jaffar per la sfida finale entro il tempo di 60 minuti. L'avventuriero ha dei punti vita (all'inizio tre) che si possono perdere cadendo da piani troppo alti oppure nei duelli. L'energia può essere aumentata bevendo le pozioni solitamente nascoste in qualche antro del palazzo. (Attenzione che alcune sono avvelenate). I livelli del gioco sono ben dodici e grazie al sistema di password potete ricominciare a giocarlo dal livello raggiunto.



Prince of Per



AlKross

COMMENTO & VOTO

Ci sono giochi destinati a sopravvivere a qualsiasi computer. Quando l'azione di gioco è perfetta e la sua struttura coinvolgente non vi interessa se i personaggi sono più piccoli oppure in bianco e nero. Sì, Prince of Persia è un vero classico e come classico vive anche sul Gameboy e in un modo fantastico. La voglia di superare i vari livelli, trovare i passaggi segreti, saltare da una piattaforma all'altra, sfidare i vari guardiani e appendersi ai parapetti è grande e vi impegnerà a lungo. L'utilizzo dei tasti vi semplifica ulteriormente il comando, mentre il duello è meno immediato che nella versione su computer. Il sistema di password per partire dal livello voluto è molto comodo. Unico inconveniente è che difficilmente tornerete a giocarlo una volta terminato.



94%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Prince of Persia
Casa	Virgin
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua	Sì (password)
Livello di Difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



Correre, salire, scendere, raccogliere oggetti.

Muoversi passo per passo oppure appendersi sul bordo dopo un salto o difendersi nei duelli

Per saltare oppure appendersi sul bordo o attaccare nei duelli



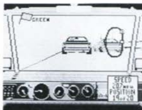
sia

DAYS OF THUNDER

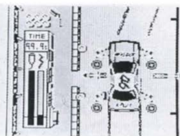
Se Tom Cruise vi ha fatto impazzire in *Top Gun*, *Rain Man* e *Il Colore dei Soldi* sicuramente non vi sarete fatti scappare l'occasione di ammirarlo nuovamente in azione in *Giorni di Tuono*. Dopo aver abbandonato la cloche dell'F-14, il bel Tom prende posto al volante di una vettura di Formula Indy ed è pronto a cercare fortuna in quel baillamme che è il mondo delle corse americane. Non mancheranno momenti di tensione e scene d'amore, divertimento garantito.

"Sì, vabbé ma del film non ci importa nulla!" Ah già, devo recensire il gioco, ora ricordo. *Days of Thunder* è uno dei primi tentativi di programmazione di un gioco con vista 3D in prima persona su Gameboy. Il lavoro è stato affidato dalla Mindscape ai programmatori della Argonaut Software, già famosi per aver realizzato numerosi capolavori 3D come *Starglider* e *Birds of Prey* su computer a 16 bit.

All'accensione della macchina vi viene mostrata una schermata in cui potete decidere di correre una sola gara e su che circuito correrla, oppure di affrontare un'intera stagione che metterà alla prova la vostra resistenza. Successivamente vi sarà possibile determinare il numero di giri da completare e potrete fare un po' di pratica prima di affrontare le qualifiche. La grafica scorre fluidamente ma la monotonia delle piste americane (praticamente tutte ovali) non riesce a far decollare il gioco. Il tutto si riduce a premere ogni tanto il joypad a destra o a sinistra, senza un minimo di brivido, senza la minima emozione. La gara vera e propria è leggermente più avvincente, grazie alla sfida rappresentata dagli avversari computerizzati, ma non vi aspettate di sudare freddo nel tentativo di vincere. Durante la corsa sarà possibile cambiare i pneumatici e fare rifornimento fermandosi ai box ma questo particolare non contribuisce certo molto a migliorare il gioco.



Se ci impegnamo un po', possiamo riuscire a superare quei due!



Una fermata ai box è proprio necessaria, avevamo le gomme in pezzi e l'alettone era completamente andato.



Madoc

COMMENTO & VOTO

Days of Thunder è realizzato bene, i programmatori della Argonaut hanno fatto un buon lavoro, la grafica è convincente, il sonoro di David Whittaker si fa valere e il programma ci mette a disposizione un buon panorama di opzioni. Ma allora cosa c'è che non va? Come ho già avuto modo di dire, la nota stonata è rappresentata dalla monotonia che regna sovrana per tutto il gioco. Se il programma fosse stato basato su dei circuiti europei o comunque di F1, la giocabilità ci avrebbe sicuramente guadagnato. Non rimane che congratularsi con la Argonaut per le ottime routine 3D, sperando che vengano riutilizzate per un gioco un po' più vario ed interessante.

77%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Days of Thunder
Casa	Mindscape
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1
Continua	No
Livello di Difficoltà	1

CORSA

SOTTO CONTROLLO



Per dirigere la macchina

Accelera

Cambia il quadro opzioni durante la gara

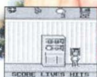
Frena

Seleziona le opzioni e mette in pausa

Home Alone







(in alto) l'incubo più grosso si sconfigge infliggendogli 5 punti ferita con la pietra sovrastante.
(a sx) Se gli ostacoli siete voi ad attivarli non vi procurano danni.
(a dx) Kevin deposita...

Attenzione ai tipacci con lo yo-yo.



Red Fury

COMMENTO & VOTO

Home Alone è una cartuccia discreta, abbastanza veloce ed appassionante, ha però forse il neo di mancare di un sistema di password che sarebbe stato sicuramente auspicabile. In ogni caso la giocabilità è buona ed il supporto di una grafica soddisfacente non manca. In compenso il sonoro non è esaltante ma in questo caso la cosa risulta marginale. È comunque un'avventura divertente che consiglio agli appassionati del genere.

74%

si ringrazia ALEX COMPUTERS- TO

SCHEDA TECNICA

Titolo	Home Alone
Casa	T. HQ
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1
Continua	Sì
Livello di Difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



A casa da solo... ovvero un ideale seguito del film che ha ricevuto grossissimi consensi sia in America che in Italia: *Mamma Ho Perso l'Aereo.* Verrete coinvolti nelle mirabolanti avventure dal piccolo Kevin McCallister il quale,trovatosi nuovamente a casa da solo, dovrà sventare il recidivo tentativo dei due "loschi figuri" che già in precedenza gli avevano creato tanti problemi: Harry e Marv. Questa volta però i due furfanti si potranno avvalere dell'aiuto di altri compari che ostacoleranno Kevin nella forsennata ricerca del patrimonio di famiglia (che annovera naturalmente anche i suoi preziosi giocattoli!). Ed è proprio così che inizierà la vostra avventura: dovrete guidare il piccolo McCallister all'interno delle varie stanze della sua casa e recuperare più oggetti che potrete. Ricordate di non farvi prendere dal panico se qualche "brutto omaccione nero" si dovesse appropriare di qualcosa prima di voi: cercate bene, ce n'è in abbondanza! Quando avrete raggiunto il limite dopo il quale dovrete "scaricare" tutto giù in caldaia mediante una piccola finestrella, il secondo display da destra della barra di status lampeggerà avvisandovi, e così potrete ricominciare. Appena avrete ottenuto il numero sufficiente per passare ad un livello successivo, apparirà, in alto a destra della barra di status, il numero 0: a quel punto portatevi vicino alla porta che avevate trovato chiusa con il lucchetto: ora avrete la chiave per aprirla e scendere in caldaia. Qui Kevin dovrà scontrarsi con i suoi incubi peggiori prima di poter raccogliere tutto ciò che aveva buttato dal sopra, metterlo al sicuro in cassaforte e passare così ad un'altra ala della sua grande casa. Avete a disposizione anche alcune armi per superare i banditi: la pistola ad acqua che ha colpi illimitati ma deboli, la fionda, sicuramente più efficace, dai colpi limitati a 10 per ogni volta che l'avrete raccolta, ed infine la palla da baseball, l'arma più utile ma anche quella più difficilmente reperibile.

DOUBLE DRAGON

CowBilly Lee e suo fratello Jimmy sono tornati e stavolta non ce n'è più per nessuno...

C'è qualcuno di voi che non ha mai sentito parlare del leggendario *Double Dragon?* Certo, le conversioni per Amiga & co. dell'originale erano decisamente scadenti, ma il coin-op è stato senza dubbio una delle realizzazioni più giocabili e riuscite degli ultimi anni.

Ora il secondo capitolo della saga è finalmente giunto sul Gameboy, e devo subito dire che questo arcade non è stato tanto atteso per niente. Bando alle ciance ed alla (guarda caso) stupidissima trama, parliamo subito delle peculiarità di questa versione. Grafica straordinariamente dettagliata, un buon sonoro, ottima giocabilità, longevità garantita da dieci livelli diversi, meraviglioso da giocare in due. Praticamente perfetto. Se non vi siete ancora fiondati a comprarlo, occhio almeno a non sbavare sul giornale (che schifooo!!!), perché non riuscireste a leggere le altre cose che ho da dirvi su *Double Dragon II:* il gioco è composto da una decina di livelli, caratterizzati da una crescente difficoltà (ma sempre dosata al punto giusto), in modo da non snervare il giocatore con un punto impossibile da superare o un insormontabile boss di fine livello. Le mosse disponibili, pur non essendo moltissime (cinque o sei in tutto), funzionano benissimo e la loro grande efficacia garantisce l'assenza della fastidiosa ripetitività che spesso caratterizzava le partite sul coin-op dell'originale (ho visto gente che a momenti con la gomitata riusciva anche a saltare il ponte!!!). Le musichette che vi accompagnano nel corso dell'avventura sono tutte molto carine, benché leggermente noiose nelle partite più lunghe, che sicuramente giocherete grazie anche all'opzione di continue. La possibilità di giocarlo in due contemporaneamente, inoltre, mi permette di assicurarvi che difficilmente ne potrete fare a meno.



Ehi, la sega elettrica non vale!!! Ep-poi c'era già in Venerdì 13!

(in alto a dx) Te lo diceva zia Marisa di non prendere la metropolitana dopo le 22...
(in basso a dx) Huuuooo... Yaaaah... Tieee.... Yoahtaaaa... Fuuuu!!!!!



Billy Lee alle prese con gli Scorpions.



Becca

COMMENTO & VOTO

Insuperabile. Il non-plus-ultra dei giochi d'azione per Gameboy. *Double Dragon II* rappresenta per tutti gli amanti di quelle sane scazzottate di un tempo ciò che *Falcon 3.0* è per gli amanti dei simulatori, *Populous II* per gli dei in fasce, *Eye of the Beholder II* per gli avventurieri in erba e *Grand Prix* per i Senna del futuro. Vi basta o devo aggiungere altro? Silenzio, parla *Double Dragon II*.



90%

SCHEDA TECNICA

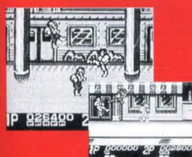
Titolo	DOUBLE DRAGON II
Casa	ACCLAIM
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1/2
Continua	Si
Livello di Difficoltà	1

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



ON II

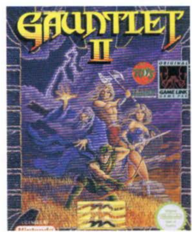


GAUNTLET 2

"Thor, mi sembra di avere visto degli spettri oltre quell'angolo!"

"Ne sei sicuro Questor, sono ridotto male, avrei bisogno di una pozione curativa, non so se potrò reggere un altro scontro".
"Non preoccuparti, amico! Non è ancora nato uno spettro che possa resistere alle infallibili frecce del mio arco. Me ne occupo io, aspettami qua!", e di Questor l'elfo non si seppe più nulla.
Quando nelle sale giochi fece la sua comparsa il grandioso cabinato di *Gauntlet*, si assistette ad una vera e propria corsa al baracchino del gestore per accaparrarsi più gettoni possibili; montagne di monetine si accumulavano sul piano di gioco antistante il monitor, e così nacque un mito. Le avventure di Questor, Merlin & C. fecero il giro del mondo e non tardarono ad avere un seguito con *Gauntlet II* che, dopo essere approdato sugli schermi dei computer e delle console di tutto il mondo, giunge ora anche sul piccolo visore monocromatico del Gameboy.
Il gioco, per quei pochi che non lo conoscono, è costituito da una serie di labirinti visti dall'alto in cui dobbiamo operare la consueta carneficina di mostri, scheletri, stregoni, spettri e chi più ne ha più ne metta. Abbiamo la possibilità di guidare un personaggio scelto fra i quattro disponibili: un guerriero, un mago, una valchiria e un elfo; ogni personaggio ha le sue peculiarità che gli permettono di combattere meglio, di spostarsi più velocemente o di utilizzare più proficuamente la magia, di assorbire meglio i danni.
Nella nostra avventura siamo aiutati dalla presenza di una grande varietà di oggetti magici che possono migliorare le caratteristiche dei personaggi (armatura, velocità, combattimento, abilità magica) oppure conferirci dei poteri speciali (far rimbalzare i nostri colpi sui muri, renderci invulnerabili o anche invisibili agli occhi dei nemici). Nel coin-op era possibile giocare in quattro contemporaneamente, nella versione Gameboy purtroppo ci dobbiamo limitare ad avventurarci nei sotterranei insieme ad un amico collegato con il Gamelink.
Un ottimo prodotto che potrà divertirvi sia che all'epoca impazzivate per l'originale, sia se siate nuovi a questo genere di giochi.







Madoc

COMMENTO & VOTO

Bello! Non appena ho preso in mano *Gauntlet II* ho cominciato a giocarci senza riuscire a smettere, la giocabilità è perfetta, il sonoro (con tanto di frasi digitalizzate, come nell'originale!) è convincente. L'unica pecca, forse, è da ricercarsi nella grafica un po' approssimativa che a volte rallenta, ma vi assicuro che è un difetto sopportabilissimo, dato l'alto livello di divertimento fornito dalla cartuccia. Un gioco con una marcia in più se giocato in coppia.

88%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Gauntlet II
Casa	Mindscape
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1-2
Continua	No
Livello di Difficoltà	1

LABIRINTO

SOTTO CONTROLLO



ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™
Master System™

BACK TO THE FUTURE PART II

Buttati con Marty McFly, di ritorno dal 2015, in una nuova elettrizzante avventura ispirata al divertentissimo film campione d'incassi! Quello sbruffone di Biff e la sua banda, a bordo dei loro sfreccianti skate-boards, sono proprio degli incorreggibili guastafeste... Saprai aiutare Marty a levarseli dai piedi e a fare finalmente ritorno a casa?





È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

CADARIO



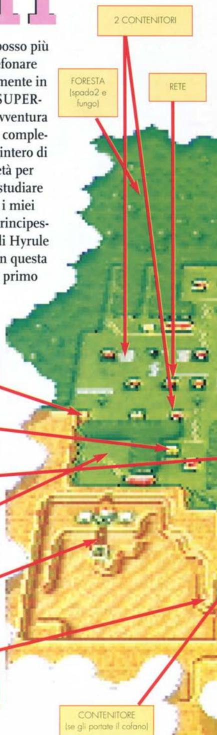
HELP ¿

Un giorno Random e Raist stavano andando in montagna, quando a un certo punto Raist ferma la macchina e legge un cartello: "QUI INIZIA LA NEVE PER ENNE". Random allora dice: "Strano, anche a Milano la neve inizia per 'N'". Ah, ah, ah, così imparano a dire che assomiglio a una scimmia! Ma passiamo a Help, la rubrica più pelosa di Game Power! Paolo Paglianti & Alex Pasetto vi sveleranno i trucchi di Zelda III, vi porteranno nei meandri di Golden Axe Warrior e Quack Shot, racconteranno la fine dei loro viaggi in Teenage Mutant Ninja Turtles e Castle of Illusion, mazzeranno i percorsi americanidel Golf e qualche trucco a Random. Completano il tutto i primi codici per i fortunati possessori della Action Replay. Vendetta, dolce vendetta...

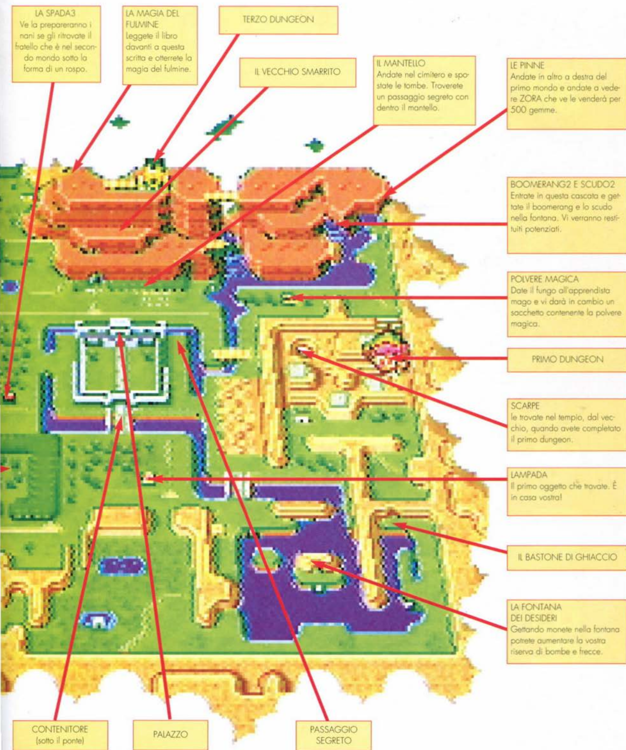
ZELDA III



Bastaaaa!!! Non telefonate più! Non ne posso più (sto scherzando, continuate pure a telefonare tanto non vi rispondo più!). Ecco finalmente in esclusiva per voi, dal vostro grande reporter SUPER-DUPONT, la soluzione di questa fantastica avventura firmata Nintendo. Non aspettatevi una guida completa però, perché ci sarebbe voluto un numero intero di Gheim Pauà per stamparla (e poi, abbiate pietà per un povero studente del Politecnico che deve studiare per prepararsi agli esami), ma ascoltate bene i miei consigli e vedrete che riuscirete a salvare la principessa anche voi e finalmente liberare il mondo di Hyrule dalle forze del male........fino a *ZELDA IV*!!! In questa prima parte, vi spiegherò come completare il primo mondo (Lightworld).



SUPER NES


LA SPADA3
Ve la prepareranno i nani se gli ritrovate il fratello che è nel secondo mondo sotto la forma di un rospo.
LA MAGIA DEL FULMINE
Leggete il libro davanti a questa scritta e otterrete la magia del fulmine.
TERZO DUNGEON
IL VECCHIO SMARRITO
IL MANTELLO
Andate nel cimitero e spostate le tombe. Troverete un passaggio segreto con dentro il mantello.
LE PINNE
Andate in altro a destra del primo mondo e andate a vedere ZORA che ve le venderà per 500 gemme.
BOOMERANG2 E SCUDO2
Entrate in questa cascata e gettate il boomerang e lo scudo nella fontana. Vi verranno restituiti potenziati.
POLVERE MAGICA
Date il fungo all'apprendista mago e vi darà in cambio un sacchetto contenente la polvere magica.
PRIMO DUNGEON
SCARPE
le trovate nel tempio, dal vecchio, quando avete completato il primo dungeon.
LAMPADA
Il primo oggetto che trovate. È in casa vostra!
IL BASTONE DI GHIACCIO
LA FONTANA DEI DESIDERI
Gettando monete nella fontana potrete aumentare la vostra riserva di bombe e frecce.
CONTENITORE
(sotto il ponte)
PALAZZO
PASSAGGIO SEGRETO

ZELDA III



SUPER NES

Prima missione

Dovete andare a cercare la principessa Zelda tenuta prigioniera nei sotterranei del palazzo. Per entrare nel palazzo dovete prima uscire da casa vostra, senza dimenticarvi di prendere la lampada, andare vicino al palazzo (vicino al muro est) e sollevare un cespuglio per scoprire il passaggio segreto che vi porterà dentro. Troverete la spada1, lo scudo1 e il boomerang1. Quando avrete liberato la principessa, portatela nella sala del trono e spostatelo. Scoprirete un altro passaggio segreto che vi porterà nella chiesa dove guadagnerete un quarto cuore (prima di uscire, tirate la levetta di destra, non quella di sinistra!). La principessa è salva (per il momento!) e vi spiega che dovete raccogliere le tre collane che vi permetteranno di estrarre Zeldexcalibur nella foresta (spada2).



La fontana dei desideri



Gettando monete nella fontana potrete aumentare la vostra riserva di bombe e frecce.

Il secondo dungeon

(a sud, nel deserto):

Per spostare le facce, dovete avere il libro e tradurre le iscrizioni della pietra. Il libro si trova nella libreria (avete bisogno delle scarpe magiche che il vecchio nel tempio vicino al primo dungeon vi darà quando avrete sconfitto il mostro, per ottenerlo!). Nel dungeon troverete i guanti1. Per uccidere i tre serpentoni cercate di colpirli in testa con un superattacco della vostra spada. Otterrete così un altro cuore e la seconda collana.



Correre è molto utile

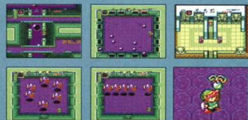
Oltre che andare più veloci, se colpite pietre, alberi o certi oggetti, potrete scoprire cose interessanti!



Il primo dungeon

(a est del palazzo):

Nel primo dungeon trovate l'arco1 con le frecce. Per sconfiggere il guardiano di fine livello, piazzatevi in un angolo e usate le frecce per colpirlo. Quando rimane solo un cavaliere, colpitelo quando smette di saltare. A voi un quinto cuore e la prima collana.





La foresta:

Raccogliete il fungo e andate a cercare la spada2 incastrata nella roccia, con l'aiuto delle tre collane. Attenti ai ladri.



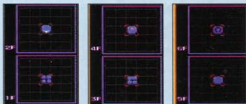
Il terzo dungeon

(il grande palazzo nelle montagne):

Nelle montagne, date una mano al vecchietto a ritrovare la sua casa. Potrete ripartire direttamente da qui in una prossima partita e, inoltre, ogni volta che tornerete da lui vi ripristinerà tutta la vostra energia vitale. Come se non bastasse vi regalerà lo specchio che vi permetterà di passare da un mondo all'altro.

Per arrivare al castello, dovete sollevare la roccia verde lì vicino e passare nel mondo parallelo. Lì, una delle montagne del primo mondo non esiste più. Piazzatevi lì e azionate lo specchio. Vi ritroverete così nel primo mondo ma sopra la montagna! Saltate giù e entrate nel castello.

Nel castello troverete la palla rosa (che vi permette di conservare la vostra forma umana quando cambiate mondo). Per sconfiggere il mostro dovete colpirlo sulla coda, attenti a non cadere però, se no dovrete rifarvi tutto da capo. Finalmente la terza collana e un altro cuore. Andate nella foresta.





I pesci

Se trovate per caso dei pesci, gettateli da qualche parte nell'acqua e riceverete una ricompensa!



Di ritorno al palazzo:

Nel frattempo, mentre gironzolavate per il mondo di Hyrule, la principessa è stata rapita un'altra volta e il prete aggredito. Quindi tornate al palazzo (preferibilmente molto incavolati, perché queste cose non si fanno!). Usate la spada2 per distruggere la barriera energetica che vi impediva di entrare e salite a vedere come sta il grande cattivone. Aaaah! Ha fatto sparire la principessa! Ma adesso gliela fate vedere voi! Per colpirlo, usate la spada contro le bolle di energia che vi manda, in modo da rispedirgliele indietro. Chi di spada ferisce, di spada perisce!!!



Adesso siete nel secondo mondo, al mese prossimo!

I recipienti



Potete riempirli con le pozioni (verde= magia, rosso= energia, blu= tutti e due)

Ma ci potete anche mettere delle api che, quando vengono liberate, attaccano i nemici. O anche delle fatine che in caso di morte inaspettata vi ridaranno vita ed energia senza farvi ricominciare da capo (molto utile e soprattutto gratis!).

La fata

Entrando in questa cascata troverete la fata che vi potenzierà lo scudo (scudo2) e il boomerang (rosso). Prima di finire il gioco dovete andare a cercare la fata che vi darà la spada 4 e l'arco d'argento (piramide del secondo mondo).







CONTINUA

CASTLE OF I



MASTER SYSTEM

Forziere Finto - vi attacca!

Piccola fetta di torta.

Per passare questi due massi, appoggiate vicino la chiave, saliteci sopra e prendete il masso superiore. A voi il resto!

Piccola fetta di torta.



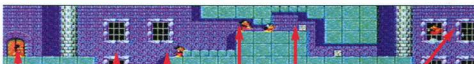
Lanciate la chiave per passare.

Piccola Moneta.

Prendete il barile, appoggiatelo sui massi e saltateci sopra per rimuoverli.

Prendete la Lanterna e usatela qui per saltare sulla piattaforma.

Piccola fetta di torta.



Vi ricordate la sezione auto-scrolling nella fabbrica di cioccolato? Eccone una simile, ma più difficile!

Per superare questo abisso, usate il fantasma come trampolino.

Grande Moneta.

Questo tunnel è troppo stretto! Ma c'è la gabolina: inginocchiatevi e aspettate che lo scrolling vi faccia passare!

Veloci! Prendete il masso e gettatelo via!

Saltate sul fantasmino per superare l'abisso.

LLUSION

Eccoci finalmente all'ultimo livello del castello delle illusioni. Topolino potrà così riabbracciare la sua adorata Minnie.

Grande Moneta.

Usate di nuovo la chiave per finire la prima parte dell'ultimo livello.

Piccola Fetta di Torta.

Una vita - proprio quello che ci voleva!

Uscite di qua!

Piccola Fetta di Torta.

Forziere Finto - vi attacca!

La parte più difficile del livello: salite sulla piattaforma, eliminate almeno uno dei due massi a sinistra e tornate indietro; saltate sulla piattaforma "mobile", che inizierà a muoversi. Saltate di nuovo sulla piattaforma "fissa", andate verso sinistra e, quando passa, salite su quella "mobile". Sembra incasinato, ma al lato pratico è proprio difficile!

Qui intorno si trova un cavaliere che ha il brutto vizio di rialzarsi dopo essere stato messo KO.

Qui potete scegliere se andare a sinistra per fare qualche punto in più o andare a destra verso la fine dell'avventura.

Piccola Moneta.

Grande Moneta.

2 - Questo masso ci ha fatto diventare matti per una settimana! Mettete per terra la lanterna, saltateci sopra (diventerà tutto scuro, ma fa niente) e saltate sul masso.

Scrigno finto! State attenti!

L'ultimo livello inizia qui. In bocca al lupo!

Ricordatevi che premendo il pulsante 2 potrete galleggiare.

Piccola Fetta di Torta.

Non perdete tempo con i massi! Saltate sui due forzieri! (Contengono 2 Piccole Monete).

Salite sul barile e saltate oltre il muro.

Occhio!

Grande Moneta.

Fine della sezione.

I MOSTRI

Distruggete con il vostro fondo schiena i blocchi che vi impediscono di raggiungere la tana del drago e tuffatevi!



Non lasciatevi impressionare anche se sembra molto grosso (come prego? NdR). Prendete il barile e piazzatevi sotto la piattaforma appena un pochino più a destra, così da non essere colpiti dai micidiali proiettili del drago. Appena smette di sputare palle di fuoco, salite sulla piattaforma, saltate verso di lui e tirategli il barile. Recuperatelo e riposizionatevi come precedentemente. Ora sapete come fare. Ancora qualche bottarella e lo rispedirete nel suo mondo. Così facendo andrete a riabbracciare la vostra cara Minnie e ...... Oh! Ma insomma! Guardoni! Certe cose non si fanno! Va beh, per stavolta..... Piuttosto, godetevi la scena con lo staff di fine. Ciao! Ciao!





FINE!

GOLF

GB GAMEBOY

USA COURSE

Se pensavate di esservela cavata bene il mese scorso, provate a cimentarvi con il secondo percorso di questo gioco. Vi accorgerete che vincere la spider, o anche soltanto una delle coppe , è un compito degno di Greg Norman. Peccato che questa cartuccia offra solo due percorsi. Cominciavamo a divertirci.

BUCA 1



384 yds Par 4

La prima buca è particolarmente "traditrice": sembra facile, ma in effetti molti giocatori sono finiti male tra i suoi bunker e green. Tirate un bel Super Shot, e dovreste arrivare abbastanza vicini al green; quindi superate gli alberi che si frappongono tra voi e la buca, e utilizzate prima un bel 3 Wood, poi un efficace 3 Iron.

BUCA 2



194 yds Par 3

Questa buca è abbastanza semplice, sempre che non tiriate troppo lontano... Se finite nel Bunker, addio Birdie, ma con un 3 Iron e il vento favorevole, finirete giusti giusti sul green. Se invece il vento ce l'ha con voi, usando una 1 Iron finirete lo stesso sul green. A proposito, il green ha due avvallamenti, ma per il resto è tranquillo.

BUCA 3



BUCA 3 481 yds

Par 5

Se volete finire direttamente sul green davanti a voi, dovrete proprio eseguire un bel tiro. Altrimenti vedrete affogare la pallina... Il secondo tiro dovrebbe riuscire a portarvi sul green vicino alla buca, ma devo confessarvi che avrete bisogno di un po' di fortuna per non fare un bagno.

BUCA 4



352 yds Par 4

Con un bel colpazzo di 3 Wood, potrete arrivare subito dopo gli alberi alla destra del tee (ma prima dell'acqua, mi raccomando!); il secondo tiro vi dovrebbe poi portare abbastanza vicini alla buca. Quando (se) arriverete al green, dovrete usare dei putt abbastanza forti e decisi. Buona fortuna!

BUCA 5



408yds Par 4

La tattica vincente è di tirare un bel colpo deciso, giusto davanti a voi; in questo modo dovreste evitare i bunker e arrivare abbastanza vicini alla buca da atterrare sul green con una 1 Iron. Concentratevi nel mantenervi dentro al Par.

SCELTA MAZZE

MAZZA	DISTANZA (in yarde)
1W	240
3W	225
4W	215
1I	205
3I	190
4I	180
5I	165
6I	150
7I	135
8I	120
9I	110
PW	90
SW	70
PT	30

BUCA 6



556 yds Par 5

La parte sinistra del percorso è più corta di quella destra, ma è più stretta e in fin dei conti, non è più vantaggiosa. Sceglete la destra e lanciate un bel Super Shot; quindi utilizzate un 3 Wood per avvicinarvi alla vostra meta. Il tiro più difficile è il terzo, perché dovrete avvicinarvi il più possibile alla bandierina.

GAME BOY

BUCA 7



354 yds Par 4

Il green a sinistra sembra una buona posizione per arrivare in buca, ma gli alberi messi proprio lì davanti ve lo impediscono. Andate piuttosto verso destra e lanciate un potente secondo tiro per arrivare in buca. Il green è incasinato come il cervello dei Raves!

BUCA 8



398 yds Par 4

Un colpetto non troppo lungo dovrebbe posizionarvi sul green a circa 220 yds dalla buca. Un colpo molto forte dovrebbe riuscire a portarvi sul green della buca, e per questo vi consiglio un 3 Wood. Occhio, perché è molto facile finire in acqua e fare splash!

BUCA 9



186 yds Par 3

Sembra uno scherzo, ma bisogna essere molto precisi per non fare un buco nell'acqua (ah, ah, ah, meglio del solito, NdR). Un 4 Iron dovrebbe andare abbastanza bene, ma state molto attenti a non farvi giocare brutti scherzi dal vento, e cambiate mazza se il vento è più forte di 6.

BUCA 10



331 yds Par 4

Un Super Shot è proprio quello di cui avete bisogno! Miratelo verso sinistra, e un secondo colpo dovrebbe portarvi, vento permettendo in buca, o nelle sue immediate vicinanze; occhio ai bunker e al green, che è discontinuo.

BUCA 11



498 yds Par 4

Ancora una volta, rischierete di finire bagnati (e non perché piove!), specie se cercate di fare i furbi. Un super Shot, seguito da un 3 o un 4 Wood dovrebbe mettervi sulla buona strada per la buca. Finché non finite sulle due rive del green, siete quasi a posto! Cercate di fare almeno Par.

BUCA 12



454 yds Par 4

Il lato sinistro della dodicesima buca è più invitante, e potrete arrivare sul green in due tiri, se siete abbastanza abili e fortunati. Vi consiglio un Super Shot e un 1-3 Iron, a seconda di dove siete finiti. Il green è un vero saliscendi, e mettete in conto almeno due tiri prima di fare buca.

BUCA 13



147 yds Par 3

Il green è circondato da Bunker, quindi cercate di essere molto precisi, se non volete finire oltre il limite dei par. Se finite nei bunker, sono cavoli! Anche il green non è per niente facile, ed è peggio degli altri incontrati finora.

BUCA 14



451 yds Par 4

Solo con un mitico Super Shot riuscirete a superare il lago, sempre che il vento non ce l'abbia con voi! La parte difficile inizia quando siete sul green, che è un vero macello, visto che la parte "media" è un saliscendi continuo.

BUCA 15



394 yds Par 4

Cercate di seguire il percorso a destra per riuscire a piazzare la pallina vicino alla buca. Infatti, andando verso sinistra, dovreste tirare delle palle mostruosamente lunghe per riuscire nel vostro intento. Il green è diviso in due parti, entrambe abbastanza difficili.

BUCA 16



232 yds Par 3

La sedicesima buca è resa difficile da quei maledetti alberi davanti al tee. Dovrete saltarli verso sinistra, per poi cercare di arrivare al green. Quest'ultimo, tanto per cambiare, è ripido e difficile.

BUCA 17



500 yds Par 5

Mazzate la palla con un 3 Wood giusto davanti a voi; il percorso verso destra richiede un colpo ben calibrato di 150 yds, e dovrete cercare di non finire troppo vicino agli alberi o nell'acqua. Quindi tirate verso la bandierina. Un ultimo avvertimento: il green è pericoloso, sia per il lago che per delle collinette.

BUCA 18



429 yds Par 4

Cercate di piazzare la pallina un pelino più in basso del primo bunker, da dove potrete tirare un bel colpo e arrivare direttamente sul green. Ogni altro metodo è incasinato, a causa degli alberi o dei bunker. Anche il green - inutile dirlo - non è tra i più facili.





QUACKSHOT



Riuscirà Paper Jones ad aver ragione del perfido Gambadilegno? Alex sembra esserne certo. Da qui comincia la nostra "avvcentura" alla ricerca del tesoro perduto. Che la forza sia con voi! Aaaaayeaah!













Attraversate la prima parte di Duckburg e incontrate il professore.
Partite poi per Mexico, attraversate il paese e tornate a Duckburg per prendere la chiave dal professore.
Tornate a Mexico, aprite la piramide con la chiave e incontrate Pippo che vi darà le ventose rosse.
Tornate un'altra volta a Duckburg e salite su per il muro dietro il professore con l'aiuto delle ventose rosse, attraversate il resto di Duckburg, usate una di quelle rotelline sui cavi elettrici (attenti alle scosse!!!) e incontrate Archimede che vi darà la pistola a bolle.
Tornate indietro e prendete l'aereo per la Transilvania. Attraversate le paludi, entrate nel castello e usate la pistola a bolle per distruggere i muri che vi ostacolano.
Quando arrivate al grande fantasma, ricordatevi che l'uscita è verso l'alto (salite sulle casse!).
Contro Dracula, piazzatevi sotto di lui e usate i Pop-corn!!!
Prendete l'aereo per l'India, parlate con il Maharadjah e entrate nel labirinto.
Per ammazzare la tigre, abbassatevi quando vi salta sopra, evitate le sue vampate di fuoco e usate il Pop-corn per farla fuori.
Andate in Egitto e entrate nella piramide usando la lacrime della Sfinge (Buona fortuna!!!).
Nella stanza dove è disegnato il sole, saltate in quest'ordine: Sole-Luna-Stella.
Il muro si riaprirà, prendete lo scettro

MEGADRIVE



QUACKSHOT



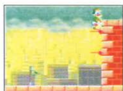


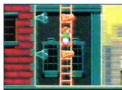


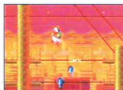






















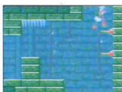
MEGADRIVE

di Ra, scendete per le scale (attenti!). Andate al Polo-sud, attraversate il livello, usate lo scettro per fare sciogliere il ghiaccio e prendete la chiave vichinga.

Andate alla nave vichinga, trovate il capitano, piazzatevi sulla botola e usate la chiave. La porta che vi condurrà al fantasma vichingo è nascosta in mezzo alle casse.

Per far ragionare il fantasma vichingo, dovete spararagli in testa, aspettare che si ricomponga e spararagli di nuovo in testa, ecc...

Dopo averlo ridotto a più miti consi-







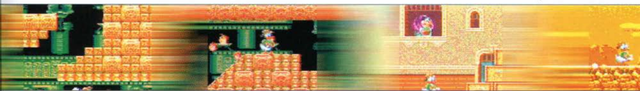






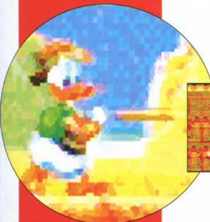

gli, il capo vichingo vi aprirà allora il libro delle leggende e vi darà le ventose verdi.
Tornate al Polo-sud, sparate una ventosa verde a un uccello e attaccatevi al manico (durante il volo, cercate di evitare gli incontri con altri uccelli!).
Attraversate la banchisa (attenti agli iceberg che si muovono!).
Nelle caverne di ghiaccio, distruggete certi blocchi con la pistola a bolle per trovare il libro, poi risalite in superficie dove vi aspetta una sorpresa: Gambadilegno!!!
Non vi resta che inseguirlo!

Attraversate la giungla facendo molta, ma molta attenzione ai serpenti e ai ponti, prendete l'uncino e continuate sempre a destra.
Nelle miniere, state attenti alle rotaie mancanti.
Attraversate, senza innervosirvi e con molta pazienza, le piattaforme sospese, e vi resterà solo da attraversare le gallerie prima di raggiungere il vostro caro amico Gambadilegno per un combattimento in singolar tenzone.
Per sconfiggerlo, non lasciatevi incastrare negli angoli, state attenti ai cec-

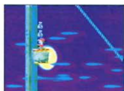


QUACKSHOT

MD MEGADRIVE







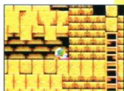












chini, e sparate in testa a Gambadilegno, finirà con l'arrendersi!
Andate nello schermo delle opzioni e leggete il libro....

L'ISOLA DEL TESORO:
Attraversate la giungla, senza rimanere sulle foglie troppo tempo, e andate sempre più in profondità verso il cuore dell'isola (attenti al pavimento!), salite con le ventose ma non usate le liane che si consumano. Nel tempio, state soprattutto attenti alle statue. Salite il più in alto possibile e trovate l'uscita nel soffitto (cercate bene, non è difficile!).
Ecco altre piattaforme, ma state attenti perché questa volta compaiono solo quando ci camminate sopra. Eccovi finalmente arrivati alla fine di questo gioco, contro il cavaliere. Salite sul muro con le ventose, aspettate che le pietre siano cadute e sparategli in testa. Dovete riuscire a beccarlo ben 12 volte prima di godervi la scena finale..........THE END.



(Si ringrazia FIODOR TONTI per la gentile collaborazione!)

MEGADRIVE



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Everybody needs it, everybody wants it, ed ecco finalmente le ultime stricie di questo mega-gioco. Questa volta Alex e Paolo vi spiegheranno come superare l'aeroporto, scovare il tecnodromo e sconfiggere l'ignobile Shredder. Ocio però, perché in questi livelli incontrerete nuovi nemici ancora più pericolosi di prima. La salute sta nel memorizzare bene dove sono le pizze senza farsi problemi a tornare spesso per fare rifornimento. COWABUNGA! Tartarughe in arrivo!

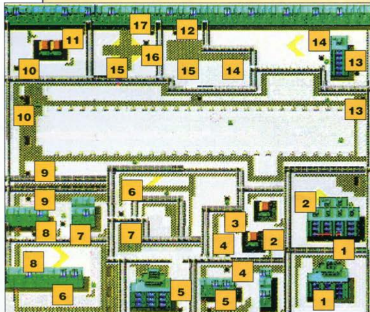
NINTENDO NES

LIVELLO 4

Occhio, che questo livello è una sfida anche per i giocatori più agguerriti! Dovrete trovare i passaggi giusti per raggiungere la base del FOOT CLAN. Ancora una volta, è inutile visitare tutte le fogne, basta trovare quelle giuste e rimanere in vita!

Percorso consigliato: 1-2-4-5-7-9-12-15-17-18

Se una tartaruga è stata fatta prigioniera la potete trovare sia in 3 che in 13.



Se avete problemi di energia andate in 11.
Se volete divertirvi andate in 15 a prendere la tartaruga invincibile.
Se vi mancano i kiai andate a prenderne in 14.

ATTENTI ALLE BOMBE!

State attenti agli aerei che cercheranno di mollarvi qualche bomba addosso!



NINTENDO

TEENAGE MUTANT

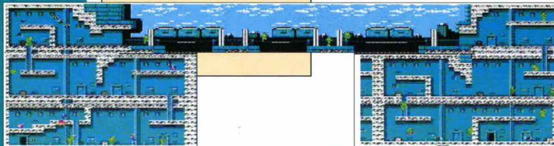
NES NINTENDO

NINTENDO

CASA 1

All'inizio troverete una pizza intera. Fate il pieno a tutte le vostre tartarughe prima di continuare! Più avanti dovrete fare i funamboli sulle corde per attraversare i burroni prima di sbafarvi un'altra fetta di pizza e uscire da questo dannato palazzo.







CASA 2

Per sbarazzarvi dei lanciatori di boomerang usate i kiai per evitare inutili perdite di energia.

FOGNA 3

Se una tartaruga era stata fatta prigioniera forse la troverete qui!



FOGNA 4

Ah! che piacere trovare uno schermo così facile da superare! Fossero tutti così!



FOGNA 5

ATTENTI alle calamite che cercheranno di farvi infilzare contro quei punteruoli molto affilati!



HERO TURTLES

FOGNA 6



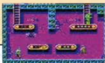
WOW! Questa sì che è ginnastica! Tra "tapis roulant", laser, punteruoli e insetti avrete molto da fare!

FOGNA 7

Attenti ai robot e ai laser se non volete assaggiare un brodino di tartaruga, soprattutto nel passaggio delle due calamite dove troverete una bella fetta di pizza!

FOGNA 8

Ayeah! Questo sì che è un livello facile!



FOGNA 9

Il riposo del guerriero! Facile!

FOGNA 11

Andate subito a destra e fate scendere il lanciatore di boomerang. Fate a pezzi tutti i nemici con il bastone di



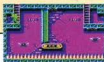
FOGNA 13

Un'altra fogna che passerete in un batter d'occhio!



FOGNA 10

Fate prima fuori le farfalle usando il bastone di Donatello, poi il resto sono bazzecole!



FOGNA 12

Un livello difficile dove una pizza gioca a essere invisibile (verso la fine!).



FOGNA 14

Un livello troppo difficile perché se una delle vostre tartarughe cade nel fuoco verrà immediatamente catturata. Dunque cercate di evitare questo livello anche se affrontandolo troverete dei kiai!



FOGNA 15

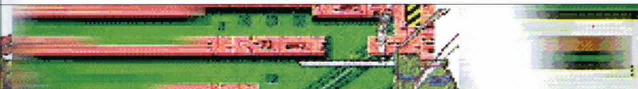


Se passate dall'alto non dovreste incontrare problemi. Fate cadere i nemici al piano di sotto! Se volete prendere la pizza, però, è un altra storia!

FOGNA 16

Andate giù a raccogliere l'invincibilità e potrete andare a cercare la pizza senza problemi.

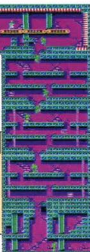




TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

NES

NINTENDO



FOGNA 17

L'ultima fogna prima di arrivare nel covo del FOOT CLAN! Attenti ai muri mobili che cercheranno di fare di voi del brodino di tartaruga!

MUNCH MOUSER

Come sconfiggere MUNCH MOUSER Piazzatevi proprio sotto di lui con DONATELLO e picchiate verso l'alto. Dovete colpire la pallina quando apre la bocca e distruggere i nemici che vi manda. Ecco fatto! Facile, non trovate?



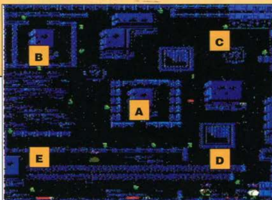
CASA A

Se siete arrivati fin qua, le vostre tartarughe saranno certamente affamate. Guarda caso, questa casa è una vera pizzeria (WOW!). Troverete una pizza intera, una mezza e una fetta. Se una delle vostre tartarughe è stata catturata potrete andare a cercarla in cantina dove vi aspetterà legata come un salame! Un'innovazione di questo livello sono i blocchi gialli che vi permettono di salire come dei veri alpinisti professionisti ma attenti ai nemici, se vi beccano è caduta libera! BOOM! Ahia!



LIVELLO 5

IL TECNODROMO Siete nel Bronx, fa buio, e gli uomini del Foot Clan pattugliano tutto il settore a bordo di pericolosissimi elicotteri dotati di luci potentissime. Se capitate nel raggio di luce di uno di questi, verrete immediatamente attaccati da soldati del clan di Shredder. Quindi state attenti, cercate di evitare le pattuglie e trovate la strada giusta per raggiungere il tecnodromo che si può trovare in C, D, oppure in E (non è mai fisso!). Una notte in bianco!!!



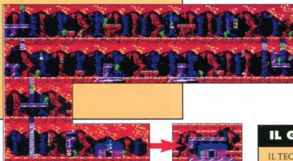
CASA B

La casa precedente era piena di pizze ma difficile da raggiungere. Qua potete fare il pieno a tutte le vostre tartarughe senza correre troppi rischi. Infatti, vicino alla porta d'ingresso, in alto, giace una pizza intera!!! Fate il giro con Donatello (per potere ammazzare i nemici al primo colpo, se no rischierete di essere colpiti dagli uccelli e dai ragni!) e prima di saltare selezionate la tartaruga più debole...... Hummmmmm......Mondo pizza ragazzi!



CASA C

È il livello più grande dei tre ma è anche l'unico ad avere una mezza pizza. Continuate a saltare e dovreste cavarvela tranquillamente, ma state attenti al porcospino che appena vi vedrà vi inseguirà, ed è molto rapido!



CASA D



Più piccola che la C ma non tanto meno pericolosa! Attenti al porcospino e magari alla fine troverete il Tecnodromo!

CASA E

È la fogna che ha più probabilità di racchiudere il Tecnodromo. Cominciate con il perlustrare questa fogna,



IL GUARDIANO DI FINE LIVELLO

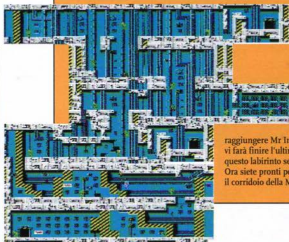
IL TECNODROMO! Buona fortuna perché è abbastanza difficile da distruggere. State molto attenti ai ninja nemici che vi saltano addosso. Una buona tecnica consiste nel mettersi in mezzo ai due cannoni, sul cingolo, ed usare Raffaello per farli fuori! Poi usate Donatello e colpite l'occhio quando si apre, così non verrete disturbati dai soldati di Shredder che passano sotto!



LIVELLO 6

Ragazzi, siete arrivati nell'ultimo livello! Gli avversari sono ancora più potenti dei precedenti e questa volta dovrete dimostrare di essere delle vere tartarughe ninja per riuscire a raggiungere Shredder. Dovrete schivare colpi da veri draghi preistorici, lanciatori di boomerang, insetti meccanici, ma gli avversari più temibili saranno i soldati volanti che sono armati di potenti laser e che anche Donatello a difficolta a tirar giù! Questo livello è suddiviso in tre labirinti e alla fine di questi, l'incontro tanto atteso con l'infame Shredder. Buona visita!

SECONDO LABIRINTO



Prima cosa da fare, andate a prendere i kiai a sinistra. Poi prendete la mezza pizza e quella intera prima di raggiungere Mr Invincibile che vi farà finire l'ultimo pezzo di questo labirinto senza danni. Ora siete pronti per affrontare il corridoio della MORTE!!!!!

PRIMO LABIRINTO



Iniziate il livello in questo labirinto. Avete due modi per uscire da questo livello: usando la porta B o quella D (vi consiglio la B!). Se avete ancora Donatello potete andare a cercare la pizza intera senza troppe difficoltà, se no usate Leonardo! Se insistete per prendere l'altro passaggio (porta D) ve la sconsiglio caldamente, perché è così e non dovete discutere, e per chi non fosse della mia opinione, non me ne frega niente! Così ho detto e deciso! Tié!.....beh.....sono cavoli vostri! (Alex sta cominciando a fondere NdR)

SHREDDER

Una tattica valida consiste nel salire su una piattaforma (lui salirà sull'altra) e cercare di colpirlo (se avete un arma da lancio dovrebbe essere abbastanza facile, se no usate Donatello) evitando naturalmente i suoi proiettili. Poi scendete e risalite subito sulla piattaforma. Se continuate così, ce la potete fare! Adios amici! Salutate le vostre amiche turtles fino al prossimo episodio.



IL CORRIDOIO DELLA MORTE



Questo labirinto è pieno zeppo di soldati volanti armati fino ai denti e presto la vostra spedizione si trasformerà in un buonissimo brodetto di tartarughe caldo che Shredder avrà l'onore di gustarsi personalmente! Comunque per quei pochi sopravvissuti, ascoltate bene i consigli per sconfiggere Shredder.

CODICI PER ACTION REPLAY

VDa questo mese iniziamo a pubblicare i codici per l'Action Replay, la cartuccia per megadrive. Si ringrazia per la collaborazione la Datel Electronics e il negozio Next di Rho.

FATAL REWIND

(Electronic Arts)
02B6D 66002 Vite Infinite (in molte occasioni...)
02E39 A6002 Vite Infinite (nelle altre occasioni)
039QE QZ%OP Per telefonare a Random
02898 04E71 Invulnerabilità (se siete bloccati da qualche parte, dovrete disabilitare la cartuccia)

ALIEN STORM

00352 A31FC
00352 CFFFF Con questi due parametri, i due giocatori partiranno con un bel po' di enegia extra.
003A2 E6002 Crediti Infiniti

JAMES POND II

00190 A4E71 Vite infinite
003D1 C6002 Protezione dai nemici
003CC 26002 ... e gli spuntoni non vi sbucherelleranno più!

WONDER BOY III

0068A C4A38
00695 24A38
Wonderboy infiniti! Come siamo bravi!



FORGOTTEN WORLDS



Inserendo:
01046 050F9
01046 200FF
01046 41109
01046 64E75
il primo giocatore diventa invulnerabile. Mentre con:
01047 E50F9
01048 000FF
01048 21A47
01048 44E75
anche il secondo giocatore diventa invincibile; infine con:
0124C A0099 il primo giocatore parte con 992500 zeny;
01253 C0099 anche il secondo giocatore parte già ricco.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Come fare impazzire Alex? Dirgli "Ven chi, va là". Questa era buona, vero? Vabbé, basta! Vediamo di lavorare un po': inserite la cartuccia, accendete e, nello schermo dei titoli, premete Sinistra, Destra, B, Select, Sinistra, Destra, B, Select e Start. Quindi mettete in pausa e ripetete, e potrete scegliere da che livello partire.



MISSION: IMPOSSIBLE

Avete sentito fin troppe volte l'urlo del vostro eroe che finisce in un abisso senza fondo e si sfracella mooolto in basso? Inserite questi codici per partire dalle aree più difficili:

Area 2: HMPR
Area 3: KMVW
Area 4: XDGJ
Area 5: TVJL
Area 6: QBXZ



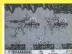
CONTRA

Come dice sempre Zia Marisa, meglio un uovo oggi che Random domani. Quindi inserite Contra nel vostro Nes, accendetelo, e, nello schermo dei titoli, premete Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, B, A, Select e infine Start per ricevere 30 vite.



CASTLEVANIA II





Un fantasma entra in un bar e chiede un drink; subito il barman gli risponde: "Mi spiace, qui non serviamo spiriti..." Ah, ah, ah; occhei, pensavo fosse una bella battuta. Meglio passare al trucco per Castlevania II.

Crystal Castle	VCHH	Cluod Castle	HHPV	P: Palla di Cristallo
Rock Castle	CHHP	Dracula's Castle	HPCV	H: Cuore
Plant Castle	CHPP			C: Candela
				V: Vuoto

LEGENDARY AXE



Se posizionate il pulsante 1 sul Turbo, tenete premuto Select e andate a Sinistra un bel po' di volte, riceverete un sacco di Continue.

GOLDEN AXE WARRIOR

MS MASTER SYSTEM

Paolo "Olio" Paglianti e Alex "Stanlio" Pasetto vi portano nel magico mondo di Golden Axe Warrior, il gioco di ruolo per Master System.
Il mese prossimo la guida continua...









I VILLAGGI DI GOLDEN AXE WARRIOR

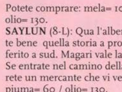
MILLIVER (5-I): Incominciate la vostra avventura in questo villaggio. Parlate con gli abitanti, certi vengono da molto lontano.... L'albergo e' gratis! Potete comprare: chiave= 60 / piuma= 60 / olio= 130.
RIKSAS (1-O): Questo villaggio è molto noto per le sue mele magiche che vi ridanno tutta la vostra energia. Dovete cercare il negoziante nella foresta in alto a sinistra. Una notte in albergo vi costerà 20 horns.
KARI-KARI (6-E): Nella casa in rovina vi aspetta dell'olio nel camino. L'albergo vi costerà 20 horns. Potete comprare: mela= 100 / chiave= 60 / olio= 160.
DAGORALD (8-E): Potete raggiungere questo villaggio solo con la canoa. Potrete riposarvi per 20 horns e comprare: mela= 100 / piuma= 60 / olio= 130.
EREN (15-B): Qua l'albergo vi costerà caro, non meno di 40 horns! Potete comprare: mela= 100 / chiave= 60 / olio= 160.
HALLS (15-L): Tornate qua quando avrete conquistato il nono labirinto per liberare il villaggio dal malefico dominio di DEATH-ADDER! Questo non impedirà al padrone dell'albergo di farvi pagare 40 horns per il vostro riposo!





AIRES (15-O): Scoprirete che esiste un quarto tipo di magia, quella dell'acqua! Una notte in albergo vi costerà 40 horns.





Potete comprare: mela= 100 / piuma= 60 / olio= 130.
SAYLUN (8-L): Qua l'albergo e' gratis! Ascoltate bene quella storia a proposito di un nano ferito a sud. Magari vale la pena di verificare? Se entrate nel camino della casa in basso troverete un mercante che vi venderà: chiave= 60 / piuma= 60 / olio= 130.

MASTERSYSTEM



GOLDEN AXE WAR

SALVATAGGIO

Distruggendo gli alberi o certe roccie, troverete dei saggi che vi permetteranno di salvare la vostra partita. Generalmente sono piazzati vicino ai labirinti il che è molto utile. A volte non compare la loro casa finché non avrete distrutto tutti i nemici presenti sullo schermo. Potete trovarli in: 9-K / 6-M / 3-E / 2-B / 11-O.



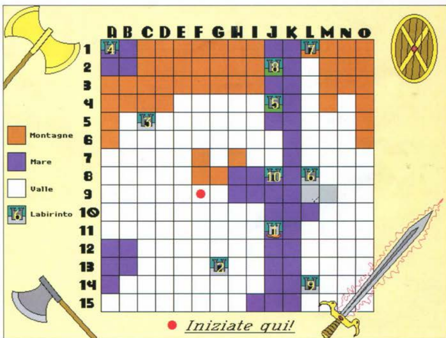
I NEGOZI

Certi sono nascosti, altri non compaiono prima di avere distrutto tutti i mostri nello schermo. Questi praticano di solito prezzi migliori dei loro colleghi nei villaggi!
Li potete trovare in: 2-G / 6-J / 8-M / 4-E / 3-O / 14-H / 13-O / 3-G / 15-E / 10-O / 15-D.



I BONUS

Ci sono altri cuori e vasi magici da trovare oltre a quelli che vi danno dopo avere completato un labirinto. Troverete i cuori in: 10-L / 9-A / 3-H. I vasi invece in: 3-C / 6-N / 13-N / 1-L.



MASTERSYSTEM



RIOR

I MAGHI E GLI ALBERGHI

I maghi vi propongono di rifare il pieno di vasi magici in cambio di qualche horns. Molto utili prima di entrare in un labirinto! Li potete trovare in: 4-L / 4-B / 12-G / 13-M.
Certi alberghi gratis sono nascosti sotto gli alberi o certe rocce. Ecco dove li potete trovare: 6-O / 5-A / 14-J.



LE SCOMMESSE!!!

Con i giocatori di carte potete aumentare considerevolmente il vostro capitale fino ad un massimo di 250 horns, ma anche perdere tutto!!! È meglio salvare la posizione prima di andare a giocare! Potete trovarli in: 8-J / 13-E / 15-O.

LE ARMI E LE ARMATURE

SPADA LUNGA= 1-E
ARMATURA A PIASTRE= 8-B
ARMATURA DEL DRAGO= 2-K (c'è bisogno della barca)
SCUDO DEI CAVALIERI= 10-O (Bisogna comprarlo nel negozio per 250 horns)
SCUDO DEL DRAGO= 13-D (bisogna sconfiggere il mostro del sesto labirinto)
LA SPADA FIAMMEGGIANTE= 11-F (c'è bisogno della barca)
GOLDEN AXE= 8-J (nell'ultimo labirinto, prima di incontrare DEATH-ADDER!!!)

I VARI MONDI DI GOLDEN AXE WARRIOR

Il mondo di *Golden Axe Warrior* è composto da tre continenti. Incominciate la vostra avventura su FIREWOOD. Quando avrete completato i primi cinque labirinti, un ponte si creerà in 15-D e potrete esplorare il secondo continente: NENDORIA. Il terzo continente, ALTURIA, può essere raggiunto solo con la barca. Andate in 12-L: una tomba vi bloccherà il passaggio. Utilizzate la campana di ghiaccio e la tomba sparirà. Tagliate adesso un albero e usate la canoa.



LE PERGAMENE

Per potere usare la magia dovete trovare i detentori delle pergamene. Esistono due livelli per ogni tipo di magia. Ascoltate bene le loro istruzioni e tornate quando ve lo dicono, vi insegneranno il secondo livello che è più efficace.




IL FULMINE: andate in 7-N, tagliate un po' di alberi e date al nano una mela per guarirlo dalle sue ferite. Vi darà la magia del fulmine. Tornate da lui dopo il quarto labirinto.




LA TERRA: Per trovarla, bisogna assolutamente avere la corda (terzo labirinto) e utilizzarla in 3-K. Andate poi in 4-J e pagate il prezzo che vi chiede il guerriero. Tornate da lui dopo il quarto labirinto.




IL FUOCO: È la principessa TYRIS che vi insegnerà la magia del fuoco. Si trova in 13-B. Per vederla dovete finire i primi sei labirinti e sparare su una roccia apparentemente indistruttibile per scoprire la sua tana.




L'ACQUA: Dopo avere liberato il terzo continente dall'ultimo labirinto, andate in barca fino a 11-J, e scoprirete l'entrata della maga che vi insegnerà la magia dell'acqua. Questa magia renderà i vostri colpi più potenti.

I PASSAGGI SEGRETI!

Esistono dei passaggi segreti che sono, a volte, molto utili. Potrete usarli pagando la modesta somma di 10 horns:
14-F <===> 7-I
8-H <===> 7-C
13-C <===> 11-A (questo è l'unico modo per raggiungere l'ottavo labirinto!)



LE PERSONE SIMPATICHE

Ecco la lista di tutte le persone simpatiche che vi regaleranno degli horns durante la vostra avventura. Non andate a vedere gli altri, vi fregheranno dei soldi!
6-K / 5-K / 8-N / 5-O / 5-M / 2-J / 3-N / 1-H / 4-E / 13-J / 14-K / 15-I / 14-G / 14-E / 14-M / 15-N / 1-F.



GOLDEN AXE WAR

MS MASTER SYSTEM

MASTERSYSTEM

I LABIRINTI

Fateli nell'ordine (essendo la difficoltà crescente, bruciare le tappe sarebbe difficile). Ogni labirinto contiene una delle nove gemme da ritrovare, tutte protette da un guardiano (è quasi sempre indispensabile avere una mela come riserva di energia). Ogni volta che raccogliete una gemma la vostra riserva di cuori e di vasi magici viene incrementata di una unità. Troverete certe chiavi uccidendo tutti i mostri presenti sullo schermo. A volte però, certe porte non si aprono con le chiavi. Dovete allora distruggere tutti i mostri, premere uno dei candelabri della sala o distruggere un blocco con la magia della terra. Certi blocchi sono dei teletrasportatori che vi permetteranno di raggiungere altre sale. Se vi ostacolano dei burroni, sappiate che a volte compaiono dei ponti una volta distrutti tutti i mostri.






IL GIGANTE VERDE

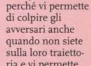


È il guardiano della prima gemma. Non dovrebbe essere un problema! Girategli attorno con l'ascia e colpitelo.



L'ASCIA

Andate subito a cercarla perché è più efficace della spada che avete fin dall'inizio. È un arma indispensabile perché vi permette di colpire gli avversari anche quando non siete sulla loro traiettoria e vi permette anche di tagliare gli alberi facendovi a volte scoprire abitazioni nascoste!!!














RIOR

LA TORCIA



La torcia è molto utile per i prossimi labirinti perché vi permette di illuminare le stanze al buio (ma va!). Quando entrate in una stanza oscura, prendete la torcia e azionatela. La stanza rimarrà illuminata finché non uscite.

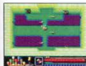

























IL DRAGO VERDE



Piazzatevi in mezzo alla stanza contro il muro in basso, così da potere schivare facilmente le palle di fuoco, e usate la magia del fulmine. Se l'avete esaurita, finitelo con l'ascia! Attenti! Prima di sparare, il drago si ferma e s'immobilizza per un breve istante.





GAME OVER

GLOSSARIO
(aggiunta)

BOARD GAMES Simulazioni navali (sottomarini, cacciatorpedinieri, barca a vela). L'etimologia della parola ci riconduce ad una tipica espressione marinaresca ("Tutti a board, che si salp"). Una frangia estremistica della critica definisce i "Board Games" anche come quei programmi in cui bisogna colorare determinati spazi senza uscire dal board, pena l'arresto domiciliare.

FAR IN (del tuo sac)

LE GRANDI DOMANDE

- **È vero che Mario beve solo Nes-café?**
- **Quando esce** Ultima VII **su Game Gear?**
- **Perché i computer non hanno i joypad?**
- **Hai chiuso a chiave l'altra porta?**
- **Se la mia console non ha i tasti, come faccio a inserire i codici?**

NOTA BENE: abbiamo ricevuto decine di lettere di risposta alle Grandi Domande... Ehm, ringraziamo calorosamente, ma tali quaestiones sono da considerarsi puramente retoriche e non un quiz a premi (meno male che i lettori lo avrebbero capito, vero Random?, NdZiaMarisa)



PROFILI Prima puntata

ARCANGELO NATALI un recensore con l'aureola

I recensori possono essere dei santi?
Se si parla di Arcangelo Natali, la risposta non può che essere affermativa.
Arcangelo è, infatti, un pezzo di pane, ha un animo buono e umile, è un santo, in poche parole. Non farebbe del male nemmeno a Maurizio Mosca, e tantomeno stroncherebbe un gioco. Nelle sue recensioni, infatti, il voto che attribuisce ai titoli testati raramente è inferiore al 96%, indipendentemente dalla qualità del gioco. Il suo cuore batte per Sonic, considerato inconvertibile, se non su un PC IBM. Arcangelo è un recensore buono, tenero, così tenero che si spezza con un grissino. Stiamo alacremente lavorando per stampare una serie di santini raffiguranti il mitico Natali, autografati e rigorosamente numerati, ma non vi promettiamo nulla.

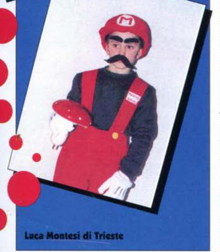
RAZZISMO VIDEOLUDICO
Un fatto increscioso ha sconvolto l'intero settore videoludico. Due home computer, entrambi minorenni, C.A. e A.ST. hanno massacrato di botte una console di colore, M.D. I due al momento dell'arresto si sono giustificati dicendo: "Non se ne può più di queste console straniere che vengono qui, ci rubano il posto di lavoro e ci soffiano le software house".



CRONACA VERA!

Mario ha cambiato lavoro! Dopo essere stato licenziato a causa di un pazzesco numero di assenze ingiustificate (com'era accaduto anche ad un certo "critico d'arte") Mario ha appeso la tenaglia da idraulico al chiodo e si è dato all'arte parrucchiera. "Di solito salto in testa alla gente - ha affermatoMario - ora finalmente avrò l'occasione di dargli anche una spuntatina". A questo punto sorge spontanea un domanda: "Cosa succederà a Luigi?". Ora che il fratellastro è finalmente impegnato in un'attività a tempo pieno, la Nintendo lo scritturerà come sostituto? "Non mi ritengo una "ruota di scorta", né tantomeno un ripiego - ha ribattuto sdegnato Luigi - adesso finalmente ho l'opportunità di dimostrare al mondo che il vero eroe della saga di Super Mario Bros sono io" (vedi Game Over numero 1). Il gioco si chiamerà Mario is Missing e potrebbe sconvolgere l'universo conosciuto.

IL SOSIA DI MARIO



Luca Montesi di Trieste

MODE APODITTICHE

Questo mese abbiamo l'onore di intervistare il signor Piergiorgio Gallarani, un uomo vissuto, che ha collaborato con innumerevoli riviste del settore, tra cui ZZUP! (De Pesc), C-BG, Cappa (guida al caminetto elettronico), Macrocomputer, Scuola Guida Videogiochi, Bit-te, Canna Bella (la rivista più letta dai pescatori brianzoli) e Disgrazia. Con un simile curriculum, Piergiorgio spera di unire la nostra banda.

Innanzi tutto, caro Pier, cosa sai fare?

- Beh, diciamo che mi considero uno degli indiscutibili protagonisti del fantastico e coloratissimo mondo dei videogiochi...

Game Power: Tutto ciò è veramente molto bello, ma la domanda era un'altra...

- Sì, infatti, ci stavo arrivando... Grazie alla mia millenaria esperienza sono in grado di giocare a tennis senza mani, fare le capriole a occhi chiusi e mangiare una Quattro Stagioni in 19 secondi.

Game Power: È veramente impressionante, ma i videogiochi?

- Mi lasci parlare, non si comporti da maleducato. Ho cominciato, e diciamo anche finito, con un MSX 2. Il rapporto è stato intenso, bruciante, e penso che l'abbia presa a male quando l'ho lasciato prima per un Amiga e, più recentemente per una console della Sega.

Game Power: Da cosa l'ha capito?

- Non mi saluta più per primo, ed ogni volta che lo accendo non è più come una volta, è spento... Sa, dopo averci speso così tanto tempo insieme uno si accorge di ogni dettaglio, anche della luminosità del cursore...

Game Power: Per quale motivo vuole collaborare con Game Power?

- Lo skateboard mi ha stufato, e poi mi sono fratturato entrambe le ginocchia circa sei o sette mila volte. Ormai non sono più un ragazzino e volevo qualcosa di tranquillo, conciliando l'attività di giornalista con quella di ancor-man

Game Power: forse intende anchorman...

- No, no, proprio "ancor", nel senso che sono ancor io a dirigere la mitica trasmissione televisiva ANNUSA OGGI, seguita quotidianamente da decine di migliaia di milioni di fan dei cani da tartufo.

Game Power: Buttate il telecomando.

